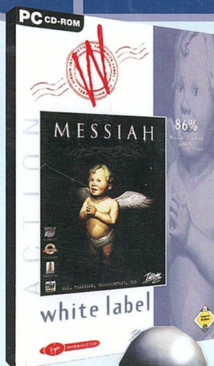
132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER

09 A GURU [...]ER

TELJES JÁTÉK



A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

[bemutatók]

THIEF 3

THE SIMS 2

HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK

[ismertetők]

LIONHEART

SHADOW MAGIC

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

[hardver]

SULINET EXPRESS

TFT MONITOROK II. RÉSZ

STAR WARS GALAXIES

AN EMPIRE DIVIDED

GOTHIC 2 VÉGIGJÁTSZÁS

TOMB RAIDER 6 VÉGIGJÁTSZÁS



2003/09

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

A nyereményjátékban azon olvasóink vehetnek részt, akik 2003. december 23-ig előfizetnek egy évre a Gamer Magazinra vagy érvényes előfizetéssel rendelkeznek 2004. szeptember 30-ig.

Telefon: 3494768 E-mail: terjesztes@ipma.hu

FIZESS ELŐ ÉS NYERJ HAVONTA ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKET, S VEGYÉL RÉSZT KARÁCSONYI SORSOLÁSUNKON, AHOL TIÉD LEHET A FŐDÍJ, A GAMER TEAM ÁLTAL KIFEJEZETTEN JÁTÉKRA ÖSSZEÁLLÍTOTT ÁLOM PC.

TOVÁBBI DÍJAINK:

17 COLOS TFT MONITOR

PHILIPS A 3.600 5.1-ES HANGRENDSZER

AZ ERŐ V

TARTALOM

6 . . . . .CD TARTALOM
7 . . . . .MESSIAH
8 . . . . .HÍREK

BEMUTATÓK

15 . . . . .PÉNZ BESZÉL
16 . . . . .MADE IN SKÓCIA
18 . . . . .THE SIMS 2
20 . . . . .ETHERLORDS 2
23 . . . . .THIEF III
24 . . . . .EMPIRES DAWN OF THE MODERN WORLD
26 . . . . .PAINKILLER
28 . . . . .SAVAGE
30 . . . . .HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK
31 . . . . .FÉRFIAK ELŐSZÖR

ISMERTETŐK

34 . . . . .STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED
38 . . . . .LIONHEART
42 . . . . .RUNAWAY A ROAD ADVENTURE
45 . . . . .CHEAT
46 . . . . .AQUANOX 2: REVELATION
48 . . . . .REBELS: PRISON ESCAPE
50 . . . . .THE GREAT ESCAPE
52 . . . . .AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
54 . . . . .BATTLE ENGINE: AQUILA
56 . . . . .DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK
57 . . . . .F/A-18: OPERATION IRAQI FREEDOM
58 . . . . .STATE OF EMERGENCY
60 . . . . .BEVÁLLALOD? ÉLŐBEN IS?
62 . . . . .ZOO TYCOON COMPLETE
64 . . . . .JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG
66 . . . . .TOMB RAIDER 6 VÉGIGJÁTSZÁS
76 . . . . .GOTHIC 2 VÉGIGJÁTSZÁS
84 . . . . .MULTISHOT
86 . . . . .MENTŐÖV
88 . . . . .RETROGAMER
89 . . . . .SHAREWARE JÁTÉKOK

HARDVER

90 . . . . .HASZNOS PROGRAMOK
91 . . . . .HARDVER HÍREK
94 . . . . .LINKWAY MP3/VCD LEJÁTSZÓ
95 . . . . .MUSTEK DVD PL 207
96 . . . . .TOSHIBA TLP-S30 PROJEKTOR
98 . . . . .PLEXTOR PLEXWRITER PREMIUM TESZT 2. RÉSZ
100 . . . . .SULINET EXPRESSZ
102 . . . . .PRO FUTURO
104 . . . . .MS BLASTER
106 . . . . .RETRO KUCKÓ
108 . . . . .TFT MONITOROK 2. RÉSZ
110 . . . . .LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN
112 .FREECOM FX-10 VS. PIONEER A06 ÉS DVD KNOW-HOW
116 . . . . .GRAB ROVAT
118 . . . . .HARDVER FÓRUM

KÜLVILÁG

120 . . . . .LEVROV
122 . . . . .SMS-FAL
123 .TOMB RAIDER - AZ ÉLET BÖLCSŐJE
125 . . . . .KÜLVILÁG - FILM
126 . . . . .KÜLVILÁG - KÖNYV + PROGRAMAJÁNLÓ
127 . . . . .KÜLVILÁG - ZENE (SZIGET)
128 . . . . .KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL
130 . . . . .CD BORÍTÓK

INTRO

Üdvözlök minden kedves olvasót a Gamer Magazin egy éves megalakulásának alkalmából. Szinte hihetetlen, de már egy év eltelt, mióta új névvel, de töretlen lelkesedéssel igyekszünk beszámolni a PC-s játékvilág legújabb történésiről. Ez alatt az egy év alatt rengeteg változáson ment keresztül a szerkesztőség, nagy volt a jövésmenés, túléltünk néhány bírósági pert, de nektek köszönhetően mindent átvészeltünk. Köszönjük szépen azt a rengeteg levelet, e-mailt és telefont, melyben dicsértétek a munkánkat (külön köszönet az építő jellegű kritikákért, ezekből okultunk a legtöbbet).
Augusztus közepén még mindig nem enyhül a kánikula, pedig mikor ezeket a sorokat írom, már jóval elmúlt éjfél, de a hőmérő még mindig harminc fok körül tanyázik. A nyári uborkaszezon most érte el a tetőfokát, igazából a beharangozott nagy neveket mind egy szálig elcsúsztatták. Reméljük, hogy a következő hónapban az eltolt címek végre aranylemezre kerülnek, s letesztelhetjük azokat is. Augusztus egyértelműen a Star Wars játékok jegyében telt el, először ugye Xboxon jelent meg a Knights of the Old Republic, majd rá egy hétre megérkezett Lily Star Wars Galaxies című játéka is. Lily mellett Laza és Broáf Satyi is szépen rákattant a játékra, így szinte éjjel nappal John Williams témái töltötték meg a szerkesztőség légterét (nem mintha ez bárkit is zavart volna). Az utolsó utáni pillanatban esett be az Interplay alternatív történelmében játszódó szerepjátéka a Lionheart, melyet nem tudtunk kihagyni ebből a számból. A hagyományos tesztek mellett beindítottunk két új rovatot is (Játéklexikon A-Z-ig, Pro Futuro), fogadjátok őket szeretettel (s persze várjuk a véleményeteket is). **GAMER TEAM**

9 132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER
09 A GURU GAMER

[bemutatók]
THIEF 3
THE SIMS 2
HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK
[ismertetők]
LIONHEART
SHADOW MAGIC
RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
[hardver]
SULINET EXPRESS
TFT MONITOROK II. RÉSZ

STAR WARS GALAXIES
EMPIRE DIVIDED

GOTHIC 2 VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 6 VÉGIGJÁTSZÁS

A HÓNAP JÁTÉKA



RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

Gyakran hallani mostanában, hogy a 2D-s kalandjátékok felett eljárt az idő. Ezzel a kijelentéssel ugyan szeretnénk vitatkozni, de a tények sajnos mást mutatnak. Az utóbbi néhány évben rajzolt kalandjáték sajnos alig jelent meg a piacon, szinte kivétel nélkül mindenki átállt 3D-re, hogy aztán szépen bele is bukjon (jó példa erre a Monkey 4 a LucasArtstól). A spanyol nemzetiségű Pendulo (a Made in rovatban már olvashattatok róluk) azonban gondolt egy merészet, és rájött, hogy rengeteg olyan potenciális játékos (és vásárló is egyben) található a piacon, akit egyáltalán nem elégít ki az FPS-RTS klónok áradata. Három év fejlesztés után végre elkészültek a klaszszikus rajzfilmek stílusát követő kalandjátékukkal, a Runawayjel.

Európai kiadóknál gyakran előfordul, hogy a játék a hatalmas amerikai piac helyett először Németországban jelenik meg, és az ott elért eredményektől függően vezetik be más régiókban. Sikerből nem volt hiány, rövid idő alatt óriási mennyiséget adtak el a német változatból (azt gondolom, mondanom sem kell, hogy német szinkronnal). Ezután már nem volt akadálya a francia megjelenésnek sem, ott egészen a harmadik legjobb eladásig szárnyalt. Ezután már ment minden, mint a karikacsapás, sikerül kiadót találni az amerikai piacra is (ott augusztus végét jelölték meg a megjelenésre), sőt a játék még kis hazánkban is megjelenik, magyar felirattal (a cikk írásának időpontjában még nincs pontos megjelenési dátum, de ha hinni lehet a szóbeszédnek, akkor augusztus végén itthon is lehet már kapni a boltokban).

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z lordlucas**@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Yvori anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok!

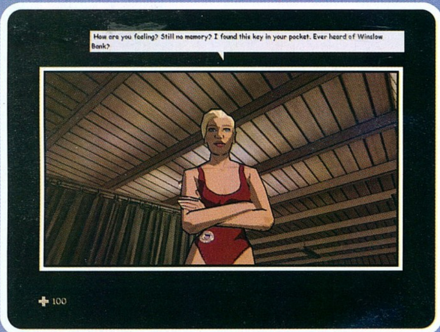
Valamikor réges-régen egy messzi-messzi galaxisban..., csak hogy hűek maradjunk e havi fő motívumonkhoz. Az első pipát máris behúzhatjuk a kiskönyvünkbe. Egyszóval a szerkesztőségben kitört a Star Wars láz (megint), meg mindeféle egyéb lázak, meg izmusok, meg úgy általában tombol errefelé minden.

A felhozatalt alaposabban megvizsgálva kiderül, hogy nem csak nálunk folynak eképp a dolgok. A leadás utolsó hetében hirtelen öt-hat remek játékdemó is befutott, sajnos a véges tárolókapacitásunk miatt csak három kiemelkedő programról fért el próbaverzió mellékletünkön. Bizton állíthajuk, hogy mindegyik gyöngyszem a maga területén. Rovatvezetőink nagy része is végre kipihente a nyaralá-sokk okozta fáradalmakat, legalábbis ezt állították, mikor utoljára beszéltem velük. Mivel szeptemberben moziba megyünk, ezért most a filmes rovatot ajánlanám figyelmetekbe, de ha már így elmerültünk a mozgóképek okozta örömökben, akkor tekintsük meg a filmelőzeteseket is (egész jó kis felhozatal lesz az idén). A játékanimációk közül a hat darab Half-Life 2, a Commandos 3 és a Codename Panzers bemutatóját említhetjük meg, mint kiemelkedő darabot. Extraként megtalálhatjátok a Dark Signs című programot is a CD-n, mely igen érdekes koncepciójával hívta fel magára figyelmünket (hackerszimulátor). S mire mindezekkel végeztek, már nyakig leszünk az őszben, ahol már talán csendesedni fog a tombolás, a kánikuláé biztos.

Üdvözlettel: ■ LAWMAN

XIII

Furcsa cím furcsa játékhoz. Amikor először találkoztam a Cel Shadinges grafikával bizony igencsak meglepődtem, akkor még nem sejtettem, hogy békaembernek álcázott... ööö, azt hiszem egy kicsit eltévedtem, tehát nem sejtettem, hogy ennyire népszerű lesz ez a stílus. Hogy mikre nem képes az Unreal Warfare motor. A XIII azonban nem csak a kimagaslóan megvalósított grafikájával, a képregényen alapuló történetével kápráztatja el a játékost. A kezelés és a hangok is mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a legnagyobbak közé emelkedhessen.



LIONHEART

Gondolom mindenki hallott már közületek Oroszlánszívű Richárdról, ha máshonnan nem, akkor a Robin Hoodból. A Lionheart demójában a nagy király távoli leszármazottaként kell megakadályoznunk a gonoszt egy olyan alternatív történelmi korban, ahol a mágia megnyilvánulása mindennapos dologgá vált a III. keresztes hadjáratot követően. A játékot az a Black Isle fejlesztette, akiknek többek között az Icewind Dale-eket és a Planescape: Tormentet is köszönhetjük, ezért bátran ajánlom mindenki figyelmébe, aki akár egy csöppnyi vonzalmat érez a szerepjátékok iránt.



> **További játékdemók:** Midnight Club II

> **Extra:** Dark Signs > **Rovatok:** Counter-Strike > Heroes of Might & Magic > Magyarítások > Stratégia > Trainz > Unreal Tournamet 2003 > Hálózatok > Film > **Javítások:** Age of Wonders: Shadow Magic v1.10 > IL-2 Forgotten Battles v1.1b > Postal 2 v1337 > Rainbow Six 3: Raven Shield v1.4 > Warcraft III: Reign of Chaos v1.12 > Warcraft III: The Frozen Throne v1.12 > Will Rock v1.2 > **Programok a turkálóban:** DivX 5.0.5 Pro > Media Player 9 WinXP verzió > Media Player 9 Win9x verzió > RadTool v1.5v > VobSub v2.23 feliratozó > Norton Antivirus frissítés (2003/08/14) > CDRWin 3.9d > CloneCD 4.2.0.2 > Nero Burning ROM v.6.00.11 > DirectX 9.0b > NVidia detonator driver 45.23 (/Win9X/ME/XP/2k) > FAR Manager 1.70b5 > Gyula's Windows Navigator 1.28a > Total Commander 5.51 > Download Accelerator Plus 5.3 > FlashGet 1.40 > GetRight 5.0.2 > ICQ Lite #1253 > ICQ Pro 2003 #3800 > Internet Download Manager 3.16 > mIRC 6.03 > No Frills Timer 2.1 > SurfSaver v2.3 > Capture Express 1.3 > CaptureEze Pro v8.08 > HyperSnap-DX 5.20.00 (Magyar) > SnagIt 6.3 > ACDSee 5.0.1 > IrfanView 3.80 > CDex 1.50 > Winamp3 > AutoMate 5.0.4 > Cacheman 5.5.0.30 > PowerStrip 3.45 > Regcleaner 4.3.0.780 > WinAce 2.5 > WinRar 3.20 (Magyar) > WinZip 9.0 beta > **Háttérképek:** Age of Wonders: Shadow Magic > Beyond Good & Evil > Bloodrayne > Final Fantasy XI > Half-Life 2 > Iron Storm > Lionheart > Rebels: Prison Escape > Republic: The Revolution > Runaway: A Road Adventure > Secret Weapons Over Normandy > Socom 2: US Navy Seals > Star Wars Galaxies: An Empire Divided > The Hobbit > Tom Clancy`s Ghost Recon: Island Thunder > Tomb Raider: The Angel of Darkness > Warcraft III: The Frozen Throne > World of Warcraft > Worms 3D

MESSIAH

Fejlesztő: Shiny Entertainment **Kiadó:** Interplay **Web:** www.interplay.com







Messiás: Szabadító, megváltó; a zsidóság évezredes hite szerint a Messiás Isten küldötte, aki majdan eljön, és megszabadítja népét ellenségeitől. Keresztény hit szerint Jézus volt a próféták által megígért szabadító; a hithű zsidók máig is várják. Héber szó; masijah a. m. 'fölkent'; ennek görög fordítása a Krisztus (Khrisztosz) név.

Miután pontosan definiáltuk a szó jelentését, rá is térhetünk az e havi teljes játékunk elemzésére. A játék főszereplője Bob, aki bár nem néma (csendes), s nem is egy Kevin Smith filmben szerepel, de legalább - egy kis túlzással - angyalnak mondhatja magát.

A fő feladatunk mi más is lehetne, mint a világ megmentése a gonosztól, úgy ahogy ez egy isteni hírnökhöz méltó. A missziót természetesen önként és dalolva elvállaló Bobnak azonban a nemes küldetéshez kevésbé nemes megoldásokat kell választania, tehát lesz itt minden a lövöldözéstől kezdve a csábításon át az erélyes ráhatásig. Illúzióink azonban azonnal szertefoszlanak, amint meglátjuk főhősünket, s a „Mi ez a #$@%!" kifejezés elhagyja szánkat. Ja, hogy elfelejtettem megemlíteni, hogy Bob nem egészen a szokványos bosszúálló angyal forma (legalábbis nem egészen így képzeljük el az utolsó ítélet elhozóit), inkább Cupidóra hasonlít, mind nagyságra, mind a lehetőségeit tekintve, melyből kettő áll a rendelkezésünkre. Az első Bob alap támadása, mely során fegyvert formál a kezéből, majd azt a BANG-BANG szó ismételgetésével elsüti (gondolom ez mindenkinek ismerős még piciny gyermekkorából), bármennyire is vészjóslóan hangzik, ezzel bizony nem sokra megyünk, hiszen ellenfeleinket ez nem igazán fogja meghatni, így marad a második megoldás. Bob ugyanis képes átvenni az irányítást szinte bárki felett (mindehhez „csak" bele kell ugranunk a kiválasztott áldoz... elnézést a célszemély hátába), ami ha megtörtént máris kényünk-kedvünk szerint irányíthatjuk a delikvenst, s végeztethetjük el vele a piszkos munkát. Mint ahogy az „élősködőknél", itt is gyakran kényszerülünk majd a gazdatest megváltoztatására, amire nem csak az utóbbinak sűrűbb elhalálozási rátája, hanem a különféle furmányos feladatok megoldása is késztet. Csak arra kell vigyáznunk, nehogy valaki olyat veszítsünk el, aki mindenképpen szükséges lett volna a későbbiekben a továbbjutáshoz.

A Messiah grafikája ugyan nem nevezhető a legmodernebbnek, viszont korához képest meglehetősen remekül bírja a gyűrődést (biztos ránctalanító krémet használt), ennek köszönhetően a magasabb felbontásokban már egész kellemes, s ráadásul még gyors is.

Az irányítás, mint mindennek az alapja, elsőre szokatlan, de a megfelelő isteni közbeavatkozás után (értsd: Uram, lehetséges az, hogy végre mindent úgy sikerült beállítanom, ahogy azt én szerettem volna!), már nem adhatjuk meg elhalálozásunk okaként. Amiről egyből eszünkbe juthat a mentéseknél használatos ökölszabály: mindig a gép üt nagyobbat, tehát ha sikerült valami, akkor mentés, lehetőleg egy új helyre, mert hátha mégsem, s akkor lehet újra kezdeni az egészet (az ilyenekre szokták mondani, hogy magas az újrajátszási értéke).

A Shiny a Messiahval egy igen érdekes ötlet igen érdekes megvalósítását vitte végbe, ami a mai erősen cenzúrázó világunkban csak csodával határos módon jelenhetett meg. Egy biztos, ha TV-ben vetítenék, akkor megkapná azt a kis csinos piros karikát az egyik sarokba. Azonban itt a monitoron legalább teljes pompájában élvezhetjük az alkotást, mely velünk is felteteti a klasszikusnak számító kérdés-válasz szituációt: „God is black? Yes, She is!" A válaszon pedig a játék után talán már nem is lepődünk meg annyira. **LAWMAN**





XP TRÜKK

A Messiah még a Win98-as időkben készült, s sajnos nem igazán kedveli az újabb Windows generációkat (Windows 2000 és Windows XP). Szerencsénkre azonban igen egyszerűen tökéletes működésre lehet bírni ezen operációs rendszerek alatt is. Ehhez elég a „-i +!" kapcsolókat beillesztenünk a futtatni kívánt parancsfájl mögé. Bővebb, képekkel illusztrált leírás az egyes számú CD melléklet Teljes játék részlegében található.

TOPLISTÁK

USA

1. MFS 2004: A Century of Flight
2. WarCraft III: The Frozen Throne
3. Star Wars Galaxies: An Empire Divided
4. WarCraft III: Reign of Chaos
5. Rise of Nations
6. The Sims Deluxe
7. The Sims: Superstar
8. NWN: Shadow of Undrentide
9. Grand Theft Auto: Vice City
10. Enter the Matrix

ANGLIA

1. The Sims: Superstar
2. MFS 2004: A Century of Flight
3. The Sims
4. Championship Manager 4
5. The Sims: Unleashed
6. Grand Theft Auto: Vice City
7. The Sims on Holiday
8. Rise of Nations
9. Medieval: Total War
10. Tomb Raider: The Angel of Darkness

FRANCIAORSZÁG

1. WarCraft III: The Frozen Throne
2. Battlefield 1942
3. The Sims Deluxe
4. The Sims: Superstar
5. Tomb Raider: The Angel of Darkness
6. WarCraft III
7. The Sims: Unleashed
8. Command & Conquer: Generals
9. Unreal Tournament 2003
10. Rise of Nations

AMAZON ELŐRENDELÉS

1. Half-Life 2
2. Homeworld 2
3. Madden 2004
4. CS: Condition Zero
5. Halo
6. Star Wars: Knights of the Old Republic
7. Lock On: Modern Air Combat
8. EverQuest: Lost Dungeons of Norrath
9. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
10. MoHAA Breakthrough

FILEPLANET DEMO

1. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
2. XIII
3. TRON 2.0 MP
4. Madden NFL Football 2004
5. AquaNox 2: Revelation
6. Lionheart - Legacy of the Crusader
7. Battlefield: 1942 MP
8. Midnight Club II MP
9. Unreal Tournament 2003 v2206
10. Chaser MP

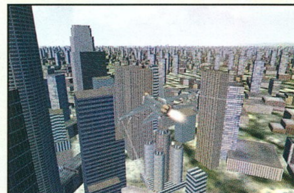
A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Július végén mégiscsak bekövetkezett az uborkaszezon, lassan szállingóztak a hírek, valószínűleg aki tehette nyaralni ment. Ennek következtében ebben a hónapban nem tudunk nektek új, érdekes honlapokat ajánlani, a készülő oldalak az ősszel startolnak majd.

Szerencsére a hírek augusztusban már beindultak, részben köszönhetően a közelgő nyárvégi kiállításoknak. Az ECTS és a lipcsei GC között megindult a rivalizálás, hiszen csaknem egyszerre kerül megrendezésre ez a két európai játékshow. Az eredményről a következő számunkban számolunk be, most lássuk az ehavi termést! LILY

JETFIGHTER 5 - HOMELAND PROTECTOR

Kiadó: Global Star Software
Fejlesztő: Alienware
Megjelenés: 2003. ősz
Honlap: www.jetfighter5.com



Az akció-szimulátorok egyik nagy öregje, a Jetfighter sorozat tovább bővül, immár az 5. résszel. Eltérően a szintén ősszel megjelenő Lock Ontól, a Jetfighter 5 a valósághű radar, a fegyverek és a repülési modell helyett inkább a szórakozásra, az önfeledt játékra helyezi a hangsúlyt. Nem kell bajlódnunk a pontos bombacélzással, a különböző radarmódokkal, csak kijelöljük a célt, és tűz. Tehetjük mindezt három ultramodern vadászgép pilótafülkéjében ülve, repülhetünk majd a klasszikus F-16-tal, az éppen rendszeresítés előtt álló F-22-vel és az első tesztrepüléseket éppen csak végrehajtó F-35-tel. Mint az a játék alcíméből is kiderül (Homeland Protector – A hazai föld védője), az akció az USA területe fölött zajlik majd. A kissé elcsépelt történet szerint a terroristák bevették magukat az Egyesült Államok több nagyvárosába, valamint a nevadai sivatagba, így a harcterünk a Las Vegas - Los Angeles - San Francisco háromszög lesz. A fejlesztőkkel készített interjúból kiderül, hogy a táj grafikáját műholdas képekből állították össze, majd arra helyezték el a tereptárgyakat.
A híresebb városok legfontosabb műemlékei, épületei mind-mind a helyükön lesznek. A 35 küldetést (ebből 5 a gyakorló) erős sztori fűzi majd össze átvezető animációkkal, párbeszédekkel, valahogy úgy, mint anno a Strike Commanderben. A hadjáraton kívül természetesen lesz benne automatikus csatagenerátor, amellyel kedvünkre alkothatunk majd különféle bevetéseket, valamit multiplayer mód is, amelyben sajnos csak 4 játékos mérheti össze tudását. Nem igazán fűzök nagy reményt hozzá, hogy a Jetfighter 5 képes lesz ringben maradni a Lock Onnal szemben, bár talán jó alternatíva lehet az akciódúsabb játékokat kedvelő pilótáknak.

SHADOW VAULT

Fejlesztő: Mayhem Studios
Kiadó: ?
Honlap: www.mayhem.sk



A szlovák Mayhem Studios tehetséges szakemberekből áll, ennek ellenére sikerült valószínűleg minden idők második legkatasztrofálisabb játékát megalkotniuk – a LOL 2-t azért nem lehet alulmúlni – az Empire of Magic megírásával. Ezt figyelembe véve a fejlesztés alatt álló Shadow Vault bizonyosan pozitív csalódást fog kelteni a játékosokban. A program ezúttal egy nukleáris háború utáni világot vetít elénk, melyben emberek kis csoportjai küzdenek a túlélésért. A küldetéssorozat missziói önálló történeteket jelentenek, melyek mindegyikét végigküzdve tárul fel előttünk a végső igazság. A program eseményei szabadtéri helyszíneken zajlanak, de nem üres pusztákról van szó, hanem olyan területekről, melyeken romos, és kevésbé romos épületekbe botolhatunk, melyeket fel is használhatunk a stratégia kidolgozásában.
A küldetésekhez 6-15 egységet vihetünk magunkkal, kiket mi magunk választunk ki több specializálódott katona – orvos, mesterlövész, technikus stb. – közül. A játék megjelenése ősz magasságában várható.

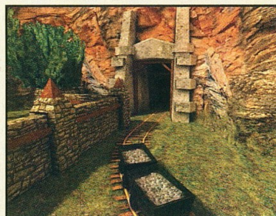
BORDERZONE

Fejlesztő: Saturn +
Kiadó: 1C
Honlap: www.1c.ru



Egyre népszerűbb a fejlesztők körben keverni a műfajokat, mint például összegyúrni egy szerepjátékot az akciókategóriával. Ezt a hibridet választotta a Saturn+ is készülő játékuk, a Borderzone esetében. A program főhőse Olaf, aki egyike azoknak az embereknek, akik még róják Terra földjének megmaradt útjait. Feladatunk Terra felderítése, mely során Olaf barátunkhoz több társ – egyszerre legfeljebb négy – csatlakozik, és az ő segítségükkel szállhatunk szembe az utunkat állni kívánó szörnyetegekkel. A harcokban karaktereink különleges képességeik mellett rengeteg varázslatot és fegyvert is használhatnak – utóbbiakból a fejlesztők elmondása szerint több száz kapott helyet a programban, és ezek zömét még fejleszthetjük is a kalandok során.
A remekbeszabott háromdimenziós grafikával készülő játék nem fogja a több szerepjátéknál is megfigyelhető lineáris kalandvezetést követni, vagyis mindig lesz döntési lehetőségünk, hogy mely utat választjuk, és ez karaktereink fejlődését befolyásolja.

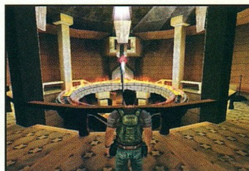


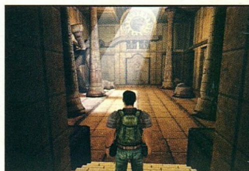


CYPHER: CODE OF RUIN

Kiadó: The Adventure Company
Megjelenés: 2003. szeptember 26.
Honlap: www.adventurecompanygames.com







A mostanság számtalan kalandjáték felett bábáskodó Adventure Company (pl.: Jack the Ripper, Broken Sword: The Sleeping Dragon) igencsak belehúzott az év második felében: szeptember végén megjelenik a Traitors Gate folytatása is, melyben a Raven fedőnévre hallgató, régészetben jártas kém bőrébe bújhatunk. A Pentagon megbízásából egy őrült tudóst kell megállítanunk, még mielőtt túl késő lenne. A doktor ugyanis olyan vírust fejlesztetett ki, amely megsemmisít minden számítógépes rendszert visszataszítva ezzel az emberiség technikai fejlettségi szintjét a középkorba. Rejtekhelye a föld mélyén leledzik, melyhez 26 pályán át, különféle babiloni romokon keresztül vezet az út.
A 3D-s grafikai megvalósítás erősen a Tomb Raider-sorozatra emlékeztet, de itt természetesen sokkal kevésbé az akción, mint inkább a különféle feladványok megoldásán lesz a hangsúly, melyek felgöngyölítése kínálja a továbbvezető utat. A hatalmas, bejárható termekben lehetőségünk lesz zoomolni is, így olyan dolgokat is megláthatunk, melyek más nézetből rejtve maradnak előttünk. A helyszín hitelességének kedvéért az alkotók komolyan elmélyedtek a babiloni kultúra tanulmányozásában, de a látványosabb hatás elérése végett fantáziájukat is kellőképp szabadjára engedték. Ahogy Nigel Papworth, a Cypher egyik tervezője és ötletadója egy internetes lapnak adott interjúban találóan megfogalmazta: a program Indiana Jones-os vonulata tagadhatatlan, igaz, a főhős nem hord Michael Jackson-os kalapot.

GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION

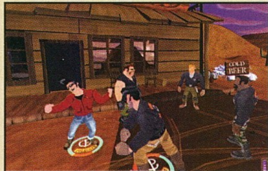


Fejlesztő: Asylum Entertainment
Kiadó: Lego Media
Megjelenés: 2003. szeptember 19.
Honlap: www.asylum-entertainment.com

Az animációs filmek szerelmesei között nagy népszerűségnek örvendő Fox Kids TV adón tavaly februárban debütált a Galidor: Defenders of the Outer Dimension című 30 részes rajzfilm, mely most tovább folytatja hódító körútját: a Legónak köszönhetően játékfigurák is napvilágot láttak, az Asylum Entertainment pedig gondoskodik arról, hogy a sorozat hősei a fontosabb konzolokon (PS2, GameCube), no és persze PC-n is megelevenedjenek.
A játékban Nick Bluetooth-ot irányítva egy másik dimenzióba utazunk, hogy a Gorm névre hallgató gonosz zsarnok karmaiból kell kiszabadítanunk barátainkat. Főellenfelünk agyszüleményének köszönhetően a fikciós világ négy királyságra oszlik, melyek további 3-3 pályát rejtenek magukban. Az elénk kerülő különféle furcsa teremtményekkel való küzdelem mellett a továbbjutáshoz kulcsdarabok keresése lesz a feladatunk, végül pedig az adott birodalom uralkodójával kell összemérnünk erőnket. Mindemellett a Quorium gyűjtögetése is elengedhetetlen, lévén ez az anyag szolgál üzemanyag gyanánt a királyságok közötti teleportáláshoz. Mivel a Földtől teljesen elrugaszkodott világban járunk, hét különleges tulajdonság is rendelkezésünkre áll, melyeket a legyőzött ellenfelektől nyerhetünk el - ezek közé tartozik többek között a repülés és a szuperugrás.
A teljes egészében 3D-s grafikai megvalósítás pontosan azt a szintet nyújtja, amelyet elvárhatunk egy mai akciójátékoktól. Kérdés viszont, hogy a főként konzoljátékosok igényeit szem előtt tartó játékmenet vajon elég lesz-e a PC-s közönség lenyűgözéséhez is. A program közelgő megjelenésének köszönhetően remélhetőleg erre hamarosan választ kapunk.

RÖVIDEN...

A LucasArts leállította a Full Throttle: Hell on Wheels fejlesztését. Simon Jeffery, a cég elnöke azt mondta, reméli, mindenki megérti, hogy csak a legjobb minőséget kívánják piacra dobni, és nem akartak csalódást okozni a Full Throttle híveinek...



Éppen nyomdába adtuk az előző számot, amikor felkerült a Dungeon Siege II trailere az internetre. Most már biztos, hogy a jövőre megjelenő második rész megjelenésekor nem fogunk panaszkodni a látványra, ám a tartalomért még mormolhatunk néhány fohászt.

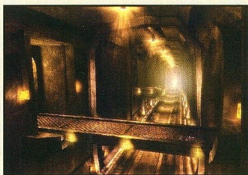


Úgy tűnik, a Ubi Soft nincs megelégedve az Aerynth világában kalandozók számával, ezért 10 napig ingyen játszhatnak a Wolfpack Studios márciusban megjelent MMORPG-jével azok, akik letöltik a Shadowbane trial verzióját. Link: www.shadowbane.com

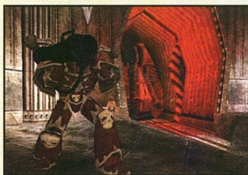


A CDV a legutóbbi negyedév veszteségei miatt leállította a Galaxy Andromeda (néhai Imperium Galactica III) fejlesztését. A hír szerint ez a döntés csak része volt a cégen belüli „átrendezéseknek".

FIRE WARRIOR





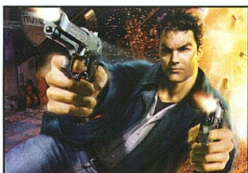


Fejlesztő: Kuju Entertainment
Kiadó: THQ
Honlap: www.firewarrior.com

A Warhammer 40000 világa kétségtelenül a legnépszerűbb univerzumok közé tartozik a szerepjátékosok, főleg a valódi modellekkel vívott csatákat kedvelők között. Ezt figyelembe véve meglepő, hogy eddig igen kevés játék választotta otthonául ezt a világot. Szerencsére a THQ és az eddig PC-s körökben meglehetősen ismeretlen Kuju vette a fáradtságot, és belefogott egy Warhammer 40k-s shooter, a Fire Warriors megalkotásába. A játék főszereplője a címben is szereplő Fire Warriors csapat tagja, Kais, aki a program elején egy meglehetősen szokványosnak tűnő search and rescue küldetésben vállalhat szerepet, de ez idővel valóságos háborúvá fajul, mivel olyan bolygón kell teljesíteni a feladatot, melyen a békét valószínűleg csak a szótárból ismerik. Hab a tortán, hogy a bolygóról megszabadulni sem gyerekjáték, mivel Kais barátunknak saját hajóját is vissza kell előbb szereznie a helybéli lázadóktól. A Fire Warriorsben összesen tizenhét küldetésen kell átverekednünk magunkat, melyek során számtalan ellenféllel kerülünk szembe, kiket tizenhat, Warhammeresen durva fegyverrel taníthatunk meg a jó modorra.

DEAD TO RIGHTS

Fejlesztő: Bitmap Brothers
Kiadó: L.S.P.
Megjelenés: 2003. november
Honlap: www.deadtorights.com



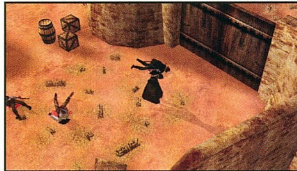


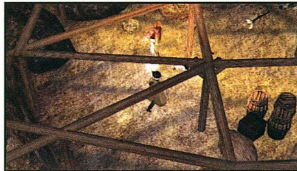


A Dead to Rights eredetileg Xboxon és PS2-ön aratott nagy sikert az akciójátékok szerelmeseinek körében, így ideje volt már a PC-s konverzió elkészítésének, mely egyébként a játékállás mentésének lehetőségét leszámítva 100%-ig megegyezik az eredeti konzolos verzióval.
Jack Slate járőrt tőrbe csalják: az apját megölik, és olyan bűntény elkövetésével vádolják, amelyet valójában sosem követett el. A rendőrnek a kollégái elől való menekülés mellett be kell bizonyítania ártatlanságát, ami egyedül az ügy felgöngyölítésével lehetséges. Segítőtársa a hűséges, K-9 névre hallgató kutyája, ám meglehet, hogy ez vajmi kevés az egész várost átszövő maffiaszervezet ellen.
A készítők első számú célkitűzése, hogy a program minél alacsonyabb konfiguráción is elfogadhatóan fusson: a Bitmap Brothers ígérete szerint a 30 képkocka/másodperc eléréséhez elég lesz egy 500MHz-es PC GeForce 2-es videokártyával megtámogatva, míg egy GeForce 4-gyel felszerelt 1GHz-es PC-n a játék már vígan hozza a 60 képkocka/mp sebességet. A billentyűzet és az egér mellett USB konverter segítségével a gépünkhöz PS2-es vagy Xboxos joypadet is csatlakoztathatunk, melynek használata még inkább felerősíti a konzolos élményt.

WANTED GUNS

Fejlesztő: Iridon
Kiadó: ?
Honlap: www.wantedguns.com





Az amerikai polgárháború az időpontja és a legendás vadnyugat a színtere az Iridon Interactive fejlesztés alatt álló programjának, a Wanted Gunsnak. Az események középpontjában egy, a Sergio Leone filmek hangulatát idézőn furcsa figura, Reverend Devlin áll, aki nem hétköznapi coltforgató, lévén papként szolgált, mielőtt az igét a fegyverre cserélte. Főhősünk nyakába igencsak sokféle feladat szakad, mivel a rosszfiúk ólommal történő megnevelése mellett lovaglásbeli jártasságát is bizonyítania kell, az egyik küldetésben pedig száguldó vonaton találja magát. A missziók legtöbbjében harmadik személyű nézőpontból látjuk az eseményeket, de például az említett vonatos rész az FPS-rajongóknak dobogtathatja meg a szívét. A fegyverek terén igen széles a választék, mivel a játékban helyet kaptak olyan tipikus „kovbojfilm" eszközök, mint a sosem ki nem fogyó – a játékban sajnos kifogyó – hatlövetű, a shotgun, az „indiánok réme" winchester puska, vagy a mexikóiak számszeríja, illetve az apacsok tomahawkja. A program egyelőre kiadót keres, de az Iridon nem szeretné a megjelentetést a következő évre tolni.

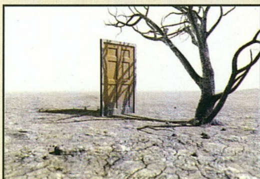
FOREVER WORLDS

Kiadó: The Adventure Company
Megjelenés: 2004. január 30.
Honlap: www.dreamcatchergames.com



Bár a mostanában hírül adott játékok jelentős része még idén, legkésőbb a karácsonyi szezonban napvilágot lát, jó tudni, hogy a jövő év elején is lesz mivel játszanunk: az Adventure Company által dédelgetett Forever Worlds megjelenése ugyanis január végére várható.

Doc Maitland, a világhírű paleontológus rátalál arra a mitikus fára, amelyet egész élete során keresett. A tudós azonban nem mérte fel kellőképp a találmányában rejlő hihetetlen erőt és hatalmat, aminek egyenes következményeként kisvártatva magába szippantja egy alternatív világ, ahonnan aligha remélhet menekülést. Eltűnését követően munkatársa, Jack és lánya, Nancy kezd holléte után nyomozni. Útjuk az Amazonashoz vezet, ahol Jack halandó ember számára korábban ismeretlen dimenzióban találja magát: most már nem csak a Doc, hanem a saját életének megmentése is a tét.



A Forever Worlds-ben talán a leghangsúlyosabb szerepet a grafikai megvalósítás kapja: az Adventure Company olyan egyedi és szürreális látványt ígér, melyet korábban egyetlen játékban sem láthattunk. Jacket saját szemszögünkből irányítva hatalmas területet járhatunk be számtalan rendhagyó élőlénnyel találkozva, akikkel kapcsolatba is léphetünk.

RÖVIDEN...

Ismét csúszott a Republic: The Revolution: az Elixir Studios programja csak szeptemberben jelenik majd meg. Ha már ennyit tudtunk várni...



Augusztus 1-én megjelent a Battlefield 1942 Galactic Conquest mod alfa verziója. Aki teheti, próbálja ki, érdemes!
Link: **www.galactic-conquest.net**



A Middle Earth Online honlapján új információk bukkantak fel a házakkal kapcsolatban. Úgy tűnik, több MMORPG-fejlesztőcsapat is megirigyelte a DAoC újítását, és most már alapvető igény, hogy a karakterek házakat birtokolhassanak, melyeket igényeik szerint rendezhetnek be, és meghatározhatják azt is, ki léphet be az oda látogatók közül. Tagadhatatlan, az eddig bemutatott hobbit otthonok igencsak vonzók.



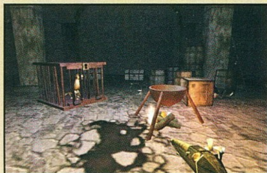
Újabb fontos lépést tett előre a Dungeon Siege modként készülő Ultima VI, melynek folytatásához kreatív „világkészítőket", többek között 2 és 3D grafikusokat is keresnek. Drukkolunk!

RÖVIDEN...

A BioWare ismét jótékonykodott. Ezúttal a Star Wars: Knights of the Old Republic dedikált példányát bocsátotta aukcióra, mely 182,5 dollárért kelt el.



Az iGames adja majd ki a Halloween napján megjelenő Nosferatu: The Wrath of Malichit. A svéd fejlesztésű horror FPS-ben egy vámpíroktól hemzsegő, gótikus kastélyt kell majd megtisztítanunk.





A november első hetében megjelenő The Sims Makin' Magic hazánkban The Sims: Abrakadabra címen kerül a polcokra.



A nemrég alakult Obsidian Entertainment nagy erőkkel toborozza a fejlesztőket. Az ex-Black Isle Studios-tagok természetesen máris maguknak tudhatják a BioWare bizalmát.

Michael Giacchino komponálja majd a Call of Duty zenéjét. Giacchino nevéhez fűződik a híres Alias című filmsorozat betétdala, valamint a Medal of Honor és a Secret Weapons Over Normandy zenéje is.

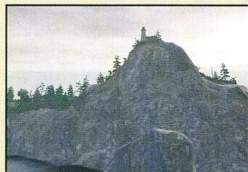


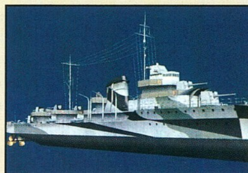
Lassan elkészül PC-re is a Final Fantasy XI. Ha nem történik semmi eget rengető dolog, akkor a program Amerikában már októberben a polcokra kerülhet.

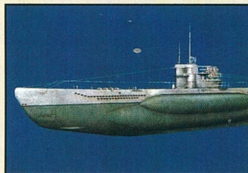
PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA

Fejlesztő: Akella, 1C:Maddox Games
Kiadó: ?
Megjelenés: 2004 nyár
Honlap: www.akella.com









Az oroszok újra támadnak! A hajós játékairól híres Akella (Pirates of the Caribbean, Sea Dogs, Age of Sail) és a jelenleg kapható legjobb Második Világháborús repülőgépszimulátort (IL2 Forgotten Battles) készítő 1C: Maddox Games összefogott, hogy közös erővel hódítsák meg az tengereket. Legújabb fejlesztésük a PT Boats: Kinghts of the Sea visszarepít minket a '40-es évekbe, ahol kipróbálhatjuk tudásunkat egy angol, amerikai, orosz vagy akár német hajó parancsnoki hídján, esteleg ágyú tornyában vagy a légvédelmi gépágyúk mögött.

Egyelőre még nem sokat tudni a programról, sem a kipróbálható hajótípusok, sem a küldetések helyszínei nem kerültek eddig nyilvánosságra.

Annyi azonban már biztos, hogy a két fejlesztőcsapatnak köszönhetően az eddigi legvalósághűbb hadihajó szimulátort kapjuk majd kezeink közé, mikor a PT Boats megjelenik jövő nyáron. A játék grafikai megjelenítésért a Pirates of the Caribbean-ban már kipróbált Storm engine új, 2.5-ös változata lesz a felelős.

A fejesztők hullámzó tengert, hatalmas robbanásokat és hihetetlen effektusokat (nyomjelző lövedékek, a hajók körül fodrozódó víz, éjszakai bevetések) ígérnek, sőt végre a patvidék is benépesül házakkal, fákkal, világító tornyokkal. A tökéletes grafika mellé tökéletes fizika és történelmi hűség is társul, erről gondoskodik majd az 1C és Oleg Maddox.

Tüzérek!

Ágyút tölts, cél: 2004 augusztus!

YOHOHO! PUZZLE PIRATES

Fejlesztő: Three Rings Design
Kiadó: Three Rings Design
Honlap: www.puzzlepirates.com





Újabb online szerepjáték van készülőben a Three Rings Design boszorkánykonyhájában, melynek bétatesztelésébe a játékosok már be is kapcsolódhatnak. A hangzatos című Yohoho! Puzzle Pirates címének megfelelően a kalózok mindennapjaiba enged betekintést, csakhogy a tenger farkasai nem a karibi térségben riogatják a békés kereskedőket, hanem a csak Nagy Óceánnak elkeresztelt tenger szigetein. A játékban, mely megjelenésében a hackerek által mostanában elsőszámú célpontnak kikiáltott Ragnarok Online-ra hasonlít leginkább, a játékosok fogják környezetüket alakítani, hisz nemcsak, hogy az általuk üzemeltetett boltokban vásárolhatunk kizárólagosan, hanem még hajóinkat is nekünk kell felépítenünk. A program különlegessége a címben is szereplő rejtvények alkalmazása, hiszen itt minden egyes feladatot a párbajoktól kezdve a hajók navigálásán keresztül egészen a víz hajók fenekéből való kiszivattyúzásának komoly feladatáig ezeknek az apró logikai játékoknak a teljesítésével kell megoldanunk.

JOINT OPERATIONS

Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
Honlap: www.novalogic.com





A Novalogic még valamikor a '90-es évek elején, a Comanche-csal és az Armored Fist-tel alapozta meg hírnevét, de az évek során ezek továbbfejlesztéseinek, illetve a később útjára indított Delta Force-sorozatnak köszönhetően a cég nem merült feledésbe. Legújabb projektjük, az egyelőre megjelenési dátum nélküli Joint Operations ugyan egyik sorozatba sem sorolható, stílusának köszönhetően mégis jól beillik a sorba.

A közeli jövőben Indonézia társadalma közel kerül a teljes széthulláshoz. A fegyveres függetlenségi megmozdulások a katonaságot is felbomlasztva a különféle pártok oldalára állítják a fegyvereseket. A lövöldözések az ártatlan civilek mellett a nemzetközi gazdasági kapcsolatokat is veszélyeztetik.

A Joint Operations a korábban bevált Black Hawk Down motorját használja, így mind grafikai megvalósításában, mind pedig harmadik generációs hálózatijáték-lehetőségeiben emlékeztetni fog a nagy elődre - így a NovaWorldnek köszönhetően egyszerre akár 64-en mérhetjük össze tudásunkat a hálón.

Miután kiválasztottuk, hogy a Joint Operations Force, vagy az indonéziai szeparatisták oldalán harcolunk, csapatunkkal lehetőségek tárháza vár ránk: a gyalogos bevetések mellett lehetőségünk lesz helikoptert, hajót és különféle földi harci járműveket irányítani - sőt, különleges helikopterek szolgálnak arra a célra, hogy a csapattagokat az egyik helyszínről a másikra szállítsuk.

A Delta Force rajongói minden bizonnyal örömmel vágnak bele hasonló jellegű, csapatunk szervezettségén alapuló akciójátékba, ám vélhetően ezúttal is azok lesznek a legszerencsésebbek, akiknek lehetőségük van a single player mód mellett a hálózati játékot is kipróbálni.

NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Atari
Honlap: nwn.bioware.com/underdark/







Aligha akad kalandozók számára csábítóbb, ámde egyben halálosabb területe az Elfeledett Birodalmaknak, mint Mélysötét, a drowk és a Pókkirálynő birodalma. Erről a rettegett helyről törnek a sötétség hullámai Faerunra a Neverwinter Nights készülő addonjában, a Hordes of the Underdarkban, mely természetesen a magasabb szintű karaktereknek készül. A történetet illetően egy drow harcos valahogyan együttműködésre bírta rá a mélysötét különböző, egyébként egymásért nem túlzottan rajongó fajait, így Vízmélyvárra támadó hordájában egyaránt találkozhatunk duergarokkal, drowkkal, agyszívókkal, de még szemzsarnokokkal is.

A játékban egyaránt indíthatunk új karaktert, de akár az eredeti játékból, vagy a Shadows of Undrentide kiegészítőből is áthozhatjuk kedvenc hősünket. A játék kihívását jól példázza, hogy a Vízmélyvárért folytatott küzdelemben karakterünk akár a negyvenedik szintet is elérheti. Ami az egyéb változásokat illeti, hat új presztízsosztály, több mint ötven (!) új feat, negyven új varázslat, valamint számos fegyver, varázstárgy, és egyéb csemege kapott helyet az év vége felé várható kiegészítőben.

RÖVIDEN...

- Már biztos hogy lesz Hitman 3, hiszen a program bekerült az Eidos hivatalos megjelenési listájába.



- **Ismét késik a Doom III. Az Activision hivatalos sajtóközleményben erősítette meg, hogy a program csak jövőre, valamikor év elején (ebbe belefér még a március is) jelenik meg.**



- Kiadóra talált a sims-szerű szerelemszimulátor, a Singles. A programot még idén megjelenteti a Koch Media.



- **Máris készül az első kiegészítőlemez a SOE MMOFPS-éhez, a Planetside-hoz. A Core Combat-ban rengeteg új helyszín, karakter, jármű és fegyver, valamint egy különleges játékmód is debütál majd.**

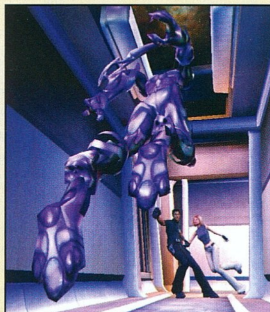


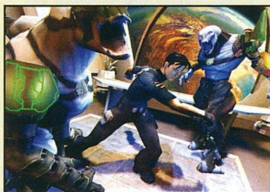
- Egyelőre alaptalannak tűnnek azok a pletykák, melyek szerint nem jelenik meg idén a Half-Life 2. A fejlesztők szerint minden rendben, semmi ok az aggodalomra.



ADVENT RISING

Fejlesztő: GlyphX Games
Kiadó: Majesco Sales Inc.
Tervezett megjelenés: 2004. március
Honlap: www.adventtrilogy.com





A legenda szerint eljön majd egy faj, mely megteremtve az egységes békét végre-valahára egyesíti a galaxis különféle népeit. Egyedül a Keresők nem terjesztik az igét, ők ugyanis tudják, hogy ez a faj már most is létezik. Hogy a jóslat ne következzen be, életüket a világegyetem pásztázására áldozzák, valamint arra, hogy megtalálják és megsemmisítsék a még fennmaradt parányi emberi civilizációt. Innentől a többit már nem nehéz kitalálni: feladatunk az emberiség megóvása és a Keresők kiirtása lesz. A GlyphX Games fejlesztésében tehát egy újabb 3D-s akció és kalandjáték keveréket üdvözölhetjük a jövő év elején, némi sci-fi beütéssel.

Az Unreal Warfare Engine-nek köszönhetően a grafikai megvalósítás nem hagy maga után kívánnivalót, ráadásul a sebesség sem jelenthet problémát. A korai béta változat tesztelői a végeredményt valahol a Max Payne, a Mátrix és a Halo keverékeként határozták meg, rendkívül izgalmas játékmenettel és lebilincselő történettel, ami azért elég bíztató jel. Mindehhez némi realitás is társul, hiszen példának okáért csak limitált számú fegyvert cipelhetünk magunkkal, karakterünk képességei pedig a játék során folyamatos fejlődésen mennek keresztül.

Az Advent Rising korántsem titkolt módon egy trilógia első részének készül, mely PC mellett Xboxra is megjelenik. A történet Orson Scott Card nevéhez fűződik, aki nem lehet ismeretlen sci-fi rajongók körében. Az író a játékot könyv formájában is feldolgozza, ami az Advent Risinggal egyidőben - azaz 2004 első negyedévében - landol a könyvesboltok polcain.

CIVILIZATION III: CONQUESTS

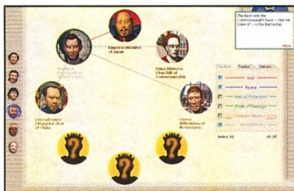
Fejlesztő: Firaxis Games
Kiadó: Atari
Honlap: www.civ3.com

A Civilization harmadik részét sokan minden idők legjobb stratégiajátékának tartják, így nem meglepő, hogy a programhoz folyamatosan érkeznek a kiegészítők. A Conquests nem más, mint a második hivatalos küldetéslemez, ami természetesen még több építenivalót és harcot kínál.

A rendelkezésre álló nyolc új civilizáció (sumér, maja, hettita, inka stb.) mindegyike saját uralkodóval, egységekkel és speciális tulajdonságokkal van felvértezve, így biztosak lehetünk abban, hogy idővel érdemes lesz mindegyikkel végigvinni a játékot - a cél pedig természetesen ezúttal is az, hogy civilizációnkat kiépítve átvegyük az uralkodó szerepet a világon. Hogy a játékmenetbe új fordulatot vigyenek, a dolgunkat különféle katasztrófák is nehezítik, mint amilyen például egy vulkánkitörés.

Az előző, Play the World névre keresztel kiegészítő nem igazán tudott megfelelni az elvárásoknak - a Firaxis most igyekszik a kudarcból összegyűjtött tapasztalatokat hasznosítani a Conquests esetében, így kiemelt szerepet fordít a program multiplayer részének fejlesztésére. Az alapvető problémát eddig az jelentette, hogy egy-egy Civilization csata lejátszása akár 10 órát is igénybe vehetett, ennyi ideje pedig általában nincs egy multiplayer játékosnak. Éppen ezért a cég olyan megoldáson dolgozik, mely ezt az időt lényegesen lerövidíti a pörgősebb hálózati játék számára.

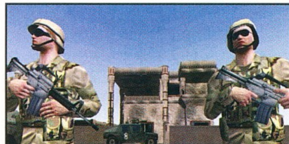




KUMA: WAR

Fejlesztő: Kuma Reality Games
Kiadó: ?
Honlap: www.kumagames.com

Lapzártakor jelentette be Kuma: War című játékát a Kuma Reality Games. A program különlegessége, hogy maximálisan a frissességre törekszik, ugyanis a híradókban látható események részeseivé válhatunk majd benne. A terv szerint jövő februárban megjelenő programhoz hetente tölthetjük le a friss, valós világból feldolgozott küldetéseket. A fejlesztők reményei szerint a Kuma: War új dimenziót nyit majd a játékok világában...





PÉNZ BESZÉL



FROZEN THRONE: TÚL AZ EGYMILLIÓN

A Warcraft III kiegészítő lemezének eladásai augusztusban átlépték az egymilliós példányszámot. Ezzel az RTS küldetés lemez a nyolcadik helyet kapta a Blizzard saját eladási toplistáján.



MÁR NEM CSAK PLETYKA

Már régóta keringtek pletykák és „meg nem erősítet információk" arról, hogy a Microsoft játékkonzoljának az Xbox következő generációjának grafikus rendszerét nem az nVidia, hanem nagy riválisa az Ati fogja szállítani.

Nos a gyanúból bizonyosság lett, mivel az Ati hivatalosan is bejelentette, hogy megállapodtak a Microsoft-tal, egy olyan grafikus rendszer fejlesztéséről, melyet a jövőben megjelenő Xbox rendszerekben használnak majd.

A bejelentés hatására az Ati részvényei 7 százalékponttal emelkedtek, míg az nVidia részvényei 58 centtel estek.



ÚJ EA STÚDIÓ

Az Electronic Arts új fejlesztői stúdiót épít a kanadai Monterálban. A város nevén túl csak annyi konkrétumot közöltek, hogy Alain Tascan lesz az új fejlesztői stúdió igazgatója, melynek pontos helyet az év végéig választják ki.

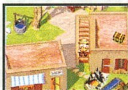
Arról, hogy milyen fejlesztések kerülnek az új stúdióba, csupán annyit árultak el, hogy az öt nagy frachise valamelyikét szándékoznak oda költöztetni.

Mindeközben a cég elnök-vezérigazgatója Larry Probst immár a hatodik jelentősebb részvénycsomagtól vált meg. Kihasználva a minden korábbinál magasabb 86.30 dolláros árfolyamot közel 13 milliós nyereségre tett szert május óta.



MICROSOFT JÁTÉKOK GBA-RA

A nem régiben bekebelezett Rare fejlesztőcég GameBoy tapasztalatait nem hagyja kiaknázatlanul a Microsoft. Minap bejelentett megállapodásuk szerint a THQ fogja forgalmazni a Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, Banjo



Pilot (korábban Diddy Kong Pilot), It's Mr Pants és a Sabre Wulf játékokat a Nintendo kézi-konzoljára.



Úgy tűnik tehát, hogy még a felvásárlás előtt bejelentett játékok közül egyedül a Donkey Kong Coconut Crackers fejlesztését törölték.

EMELKEDŐ ÁRAK, SZAPORODÓ HIRDETÉSEK

Egy, az Egyesült Államokban végzett felmérés szerint a tavalyi év hasonló időszakához viszonyítva, 2003 második negyedévében, mintegy 76%-al több játékot reklámozó hirdetést jelentettek meg a kiadók, ezen belül közel 55%-al növekedett a konzoljátékok hirdetéseinek aránya. A reklámozott játékokon belül pedig a magasabb, 50 dolláros árkategória növekedése volt a legjelentősebb a maga 40%-ával.



SEGA EREDMÉNYEK

Saját előrejelzéseinél jobb negyedévet zárt a Sega. Az első negyedév könyvelésének ellenőrzése után, de még adózás előtt, a 353 millió dolláros forgalomból realizált nyereség mintegy 15,8 millió dollárra rúgott. A Sega-tól szokatlan, negyedéves pénzügyi jelentés közzétételével egyben megerősítették éves előrejelzésüket, mely szerint 1.6 milliárd dolláros forgalom mellett 62.5 millió dolláros nyereséget várnak a 2003-as évtől.

SENKI TÖBBET?

A csődbe jutott 3DO vagyontárgyaira (közöttük a játék licencekre) licitáló cégek közül a legmagasabb ajánlatot az Eidos tette, megelőzve a Ubisoft-ot, a Microsoft-ot és a Namco-t.

NINTENDO MONDJA: LESZ NAGY MEGLEPETÉS

Következő kézi konzol termékükről csupán annyit volt hajlandó elárulni a Nintendo elnöke Saturo Iwata, hogy „Előkészületben van egy meglepő és egyedi termék". A Sony zene és videó lejátszásra képes kézi konzoljának bejelentését követően részvényárfolyam esést elkönyvelni kénytelen Nintendo középtávú üzleti tervében igen fontos szerepet játszó valamiről még azt sem volt hajlandó elárulni, hogy új kézikonzolról, vagy egy speciális szoftver termékről van-e szó.

Egyes elemzők szerint a részleteiben csak a jövő és tavaszán bejelentésre kerülő termék a legnagyobb valószínűség szerint egy olyan kiegészítő lesz, ami a GameBoy Advance-t felruházza mindazon képességekkel, amit a konkurens SPS nyújtani fog.

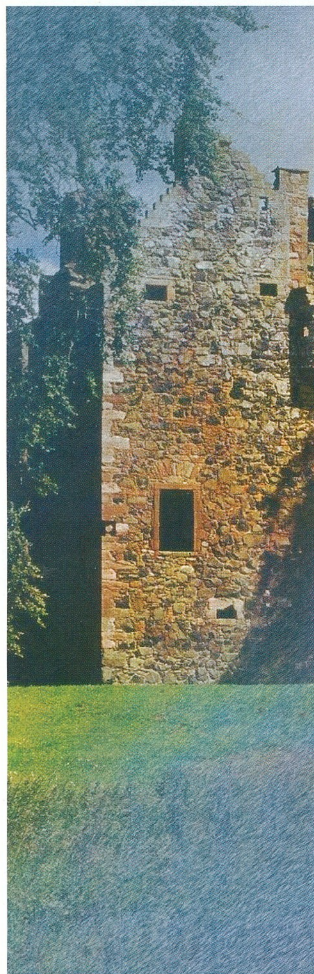


JÁTÉK-SZIMFÓNIA

A németországi Games Convention, fejlesztői konferencia megnyitója volt az apropója a világ első, játékok zenéiből összeállított szimfonikus koncertjének, melyen a számos díjjal jutalmazott film- és játékzeneszerző Andy Brick vezényelte a Prágai Szimfonikus Orchestrá-t.

Már nem egy játékot kísérnek szimfonikus zenekarokkal rögzített hangsávok, ám ez volt az első alkalom, hogy nagyzenekari koncert keretében, élőben csendültek fel, többek között a Final Fantasy, a Maffia és Legend of Zelda különböző témái.







Pokoli meleg van. Nem csak Angliában olvadnak a viaszbábúk, szerintem lassan mindannyian elolvadunk, ha nem lesz vége ennek az eszméletlen hőségnek. Talán mire ezt olvassátok, már nincs 37 fok árnyékban... vagy ha mégis, esetleg enyhíti szenvedéseiteket, hogy a hűvös és misztikus Skócia területén fogunk bolyongani, amit sokan a lordok és a whisky hazájának is neveznek. Ám most sem az urakról, sem a mennyei nedűről nem ejtünk több szót...

CREATIVE EDGE

Honlap: www.edgies.com

Skócia egyik legidősebb fejlesztőcsapata a Creative Edge, ettől függetlenül kicsi a valószínűsége annak, hogy ismerősen cseng nektek az edinburghi stúdió neve. Utolsó érdemi munkájuk a tavaly márciusban megjelent Dark Planet: Battle for Natrolis, de ők készítették többek között a Las Vegas Tycoont, a Shinsokit és a Skullcapst is. Jelenleg nagy a csend a fiúknál, a honlap is hónapok óta fejlesztés alatt áll, bár a support oldala elérhető. Így akik ismerkedni szeretnének az Edgies stílussal, próbálják ki a Ubi Soft által kiadott, már említett valósidejű stratégiai játékot, a Dark Planetet, melyben három különös nép élén lehet Natrolis uralmáért harcolni. Elég érdekes amikor a fantasy (Sorin - kard és varázslat), a sci-fi (Colonist - tudomány és mechanika) és a szörnyek (Dreil - akik felfalják az ellenséges fajokat) kreatúrái összecsapnak.



VISUAL SCIENCES

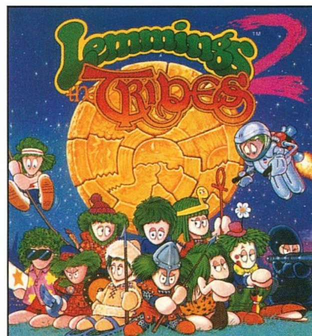
Honlap: www.vissci.com

Szintén nem fiatal csapat az 1993-ban alakult Visual Science, aki napjainkban nem csak PC-re, hanem az újgenerációs konzolokra (Xbox, PS2, GC) is fejleszt. Kiadói partnerei közt nem kisebb neveket találunk, mint a Sony, a Take 2 és az Electronic Arts.

Érdemes tudni a cégről, hogy alapítója Russel Kay (programozó), aki 1989 óta dolgozik a játékiparban és 1993-ban már olyan címeket tudhatott maga mögött, mint a Menace, a Ballistix (1989, Psygnosis), Lemmings (1990, Psygnosis) és az Oh No! More Lemmings (1991, Psygnosis).

Talán közületek kevesen emlékeznek Hired Gunsra, pedig ez a játék már a Visual Sciences munkája volt, akárcsak a Lemmings 2: The Tribes, a Sentient, vagy az Expert Pool (a konzolos neveket kihagytam a felsorolásból, bár azon a piacon is van bőven mire büszkének lenniük). Nem hagyom ki viszont a júniusban megjelent Formula 1: Career Challenget, mégha PC-re nem is jelent meg...





STEEL MONKEYS

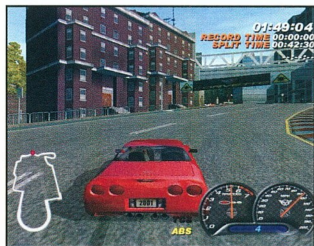
Honlap: www.steelmonkeys.com

A festői Glasgowban található a Steel Monkeys fejlesztői birodalma, ahol szintén nem csak PC-re, hanem újgenerációs konzolokra is készítenek játékokat. A különös nevű cég saját bevallása szerint a névadó „steel monkeys" kifejezésnek megfelelően az egyszerű, szolíd játékfejlesztéstől a 21. századi, egyedi, kreatív technológiával készült programokig jutott el.

Nevesítve a gyermekeket, ezek: Micro Machines, Mech Warrior, Shadowgunner, Microsoft Arcade Classic, Formula 1.

Egyik legemlékezetesebb alkotásuk, a Microids gondozásában tavaly megjelent Master Rallye. Gondolom az autóversenyek kedvelői emlékeznek a stuffra, melynek készítésében Rene Metge, is részt vett. (Rene Metge hivatalos MR pályatervező és Pá-

rizs-Dakar rally bajnok). A csapat jelenleg a Corvette-en dolgozik, ami Xboxra már szeptemberben megjelenik, míg a PC-s verzióra még egy kicsit várnunk kell...



ABSOLUTE QUALITY

Honlap: www.absolutequality.co.uk

Kicsit kilóg a sorból, mégis pár mondat erejéig megemlíteném a több mint 250 főt foglalkoztató, 7 éves múltra visszatekintő és Európában szintén Glasgowban letelepedett Absolute Qualityt, akik többek között profi játékteszteléssel és lokalizálással foglalkoznak.

Hogy kicsit igazoljam idevalóságukat, el kell mondanom, az 1996-ban alapult anyacégben a Microprose 5 volt munkatársát találjuk, akik már akkor felfedezték a profi játékteszt iránti hatalmas keresletet. Az európai leányvállalat 3 évvel később nyitotta meg kapuit Skóciában.

ABSOLUTE STUDIOS

Honlap: www.absolutestudios.com

Szintén kevésbé a játékokra összpontosít az 1997-ben alapított Absolute Studios. A hat év alatt háromszorosára gyarapodott cég számítógépes animáció készítéssel foglalkozik és megrendelői között nem egy tévé produkciót is találunk. Sikercímeik között találjuk a Wallace & Gromit, a Thunderbirds és a Teletubbies sorozatokat is. PC-s játékokban különösebben nem jeleskednek, így róluk elég is lesz ennyi, hiszen számunkra jóval érdekesebb csapat következik most.



ROCKSTAR NORTH

Honlap: www.rockstargames.com

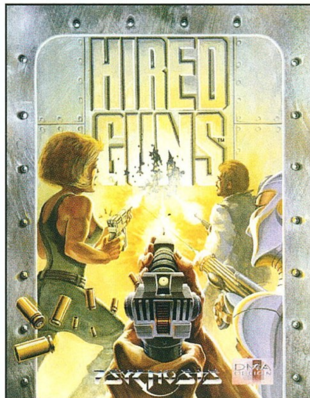
El sem hinné az ember, hogy mennyi ma éppen virágkorát élő fejlesztőcég, milyen régóta képviesel a játékiparban valamilyen meghatározó szerepet. A Rockstar North neve is óriási durranással robbant be a játékiparba a Grand Theft Auto megjelenésével. Természetesen nem új fejlesztőkről van szó, hiszen a Rockstar North csapata nem más, mint a DMA Design, csak mai köntösben, marketinggel és óriási kiadóval a hátuk mögött. Igen, a Lemmings - Hired Guns - Walker - miegyéb alkotói teszik ki a Rockstar North kemény mag részét. A DMA Design alakulása után Amigára fejlesztett még anno gőzerővel, sikeresen tesszük hozzá. (Csak a Lemmings royalty összeg elég lett volna egy kisebb luxusörömlány főhadiszállás építésére, ha ez szerepelt volna a terveik között, de nem szerepelt. Biztos a skót mentalitás :)).

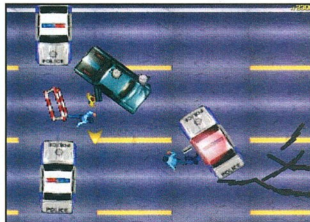
1996 nyarán David Jones bosszfajzat (DMA Design főkolompos) úgy gondolta, hogy elég volt a pici sikerekből, lépniük kell valamit, hiszen aktuális (immáron PC-s) fejlesztéseik eléggé labilis fogadtatására számítottak. Az egész cég sikere azon múlt, hogy a nép megszereti-e következő projektjüket, a GTA-t. (Melynek eredeti neve Race and Chase volt, azért változott GTA-ra, mert a kiadás előtt kiderült, hogy a Matell-nek egy Matchbox játéka is ezt a nevet viseli.)

Az alapkoncepció eredetileg messze nem az volt, amit a GTA-ban a nagyközönség megismert, sőt! Talán nem is döntögetne most a Vice City eladási rekordokat PS2-n (megelőzve az 1 hét alatt 125 ezer darabos Metal Gear Solid 2 eladásokat majdnem a duplájával), ha valaki azon az ominózus 1996-os megbeszélésen ki nem találja, hogy nehogymár rendőrként kelljen megbírságolni a gyorshajtó AI gépkocsikat, inkább fordítva legyen, a játékos meneküljön a zsernyákok elől. Persze első körben még mindenki nevetett a dolgon, aztán hopp, mégis bejött. David Jones ezzel bekerült a 10 legbefolyásosabb skót dizájner közé. Jelmondata szerint, ha egy játék nem izgalmas az első 30 másodpercben, akkor mehet a levesbe. Hihi, abszolút igaz!

A DMA Design az első GTA megjelenése után egyik kézből a másikba került, 1999-ben Jones le is lépett és új életet kezdett Dundee-ban, miközben a Rockstar bekebelezte (a Take 2, kiadója legnagyobb örömére) az eredeti DMA-t, melynek a Leith-i részlegének nevét Rockstar North-ra változtatták, ezzel is jelezve a New York-i Rockstar részlegtől való viszonylagos függetlenségét. Több, mint 80 embert foglalkoztatnak, kizárólag a GTA projektekre.

Brian Baglow (Jones-al dolgozott együtt a DMA-nál a GTA projekteken) rávilágított, hogy nagyon kezd hasonlítani a játékipar a zeneiparhoz. A nagy kiadók árnyékában biztonságban érezheti magát





az ember, mégis, pillanatok alatt ki lehet esni onnan. Ami még fontosabb, hogy a GTA sorozat sikere is egy európai csapat eredménye, és csak további európai „büntetések“ várhatók a jövőben; vészjóslóan sok ígéretes játék árnyalja be az amerikai fejlesztőcégek égboltját. Ugyan a pénz még mindig az óceánon túl van, egy idő után valóban a kreativitás és a jó projektek ereje lesz a mérvadó. (Ezzel arra akart célozni, hogy nem elég megvásárolni a fejlesztőket és saját égisz alatt futtatni, néha szükség lenne önálló gondolkodásra is :)).

Sajnos nagyon kevesen tudják, hogy nem az amerikaiak felelnek a GTA sorozatért ötlet és megvalósítás szinten, hanem a Rockstar North, arról pedig még kevesebben tudnak, hogy gyakorlatilag kedvenc kis fejlesztőink a néhai DMA Design áll az egész hátterében. (Szip-szip)

De most már tudjuk, hajrá Rockstar North!

E nagy névvel búcsúzunk is, bár kimaradt néhány skóciai cég, ez azért történhetett meg, mert ők nem fejlesztenek a mi dédelgetett PC-nkre, csak mobiltelefonokra és egyéb zsebkütyükre, ami egyelőre nem túl érdekes számunkra.

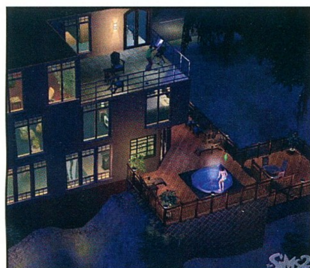
Hogy hova megyünk legközelebb? Ezúttal nem ígérünk semmit, meglátjuk októberben merre sodor minket az élet, lassan úgysem lehet tudni hol van hideg és meleg... ■ LILY & FLATLINE

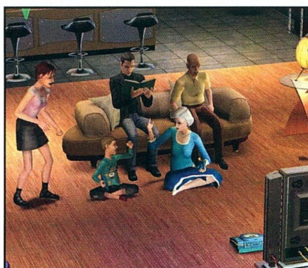
The Sims 2

> Fejlesztő: Maxis > Kiadó: Electronic Arts > Web: www.thesims.com

Az Electronic Arts és a Maxis prominensei nemrég jelentették be, hogy a Makin' Magic lesz a The Sims sorozat utolsó kiegészítője. Aggodalomra, vagy sokak esetében kárörömre azonban semmi ok, hiszen a kiegészítők áradatát nemsokára felváltja a sorozat második része, mely teljesen új grafikai motorral várja a rajongókat. Hogy aztán a külcsín 3D-ssé változtatása, valamint a számos játéktechnikai változás elegendő lesz-e ahhoz, hogy a második rész is oly sok hétig birtokolja az eladási listák első helyét, annak csak az idő a megmondhatója.

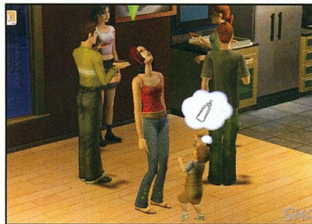
EGY ÚJABB DIMENZIÓ. Valóban, a leglényegesebb változás minden kétséget kizáróan az, hogy a virtuális családok életét teljes 3D-ben követhetjük nyomon. Immár nemcsak három eltérő távolságból, és a négy égtáj irányából nézhetjük kedvenceink mindennapi tevékenységét, hanem kedvünkre közelíthetjük, távolíthatjuk, illetve forgathatjuk a kamerát. Ez nemcsak mutatósabbá, hanem kezelhetőbbé is teszi a játékot, hisz az első részben gyakran előfordult, hogy bősz lakberendezés közben egyik nézőpont sem volt igazán megfelelő.
Emellett az építkezés kissé csavarosabbá is válhat. Most nem arra gondolok, hogy a csavarosabb eszű építészek sikeresebben fogják otthonukat összedobni, hanem arra, hogy példának okáért már nem kell megelégednünk a szögletesen kanyarodó lépcsősorokkal, hanem akár hullámvasút módjára is feltekerhetjük a feljárókat, ami egyrészt nagyot dob a lakás megjelenésén, másrészt kevesebb helyet foglal, mint a pusztán lineáris elemekből álló lépcsősorok. Szintén az építkezéshez tartozik, hogy immár azokra a falszakaszokra is tehetünk ajtókat és ablakokat, melyek nem egyenesen, hanem átlósan kötik össze az épület pontjait.
Persze láttunk már nagyon ronda 3D-s játékot, úgyhogy pusztán a további egy dimenzió még nem jelentene üdvözülést. A Sims 2 esetében viszont az objektumok - legyen szó bútorokról, falakról, vagy éppen lépcsőkről - impozánsan festenek. Minden egyes tárgy részletesen kidolgozott, ami még akkor is igaz, hogyha alaposan rázoomoltunk, a környezet tükröződik a márvány, vagy fémfelületeken, vagyis minden a helyén van, ami elvárható egy sikerprogram folytatásától a grafika területén.
A 3D-s sminkelés a tárgyak mellett családunk tagjainak is igencsak jót tett. Nyoma sincs már a szögletesen mozgó, és igencsak csekély számú poligonból felépített, pasztelles figuráknak – a Sims 2 hősei mind megjelenésükben, mind mozgásuk részletességében messze megelőzik az eddig látott sim-tycoon játékok figuráit. Ha kételkednénk e kijelentésben, elegendő közelről rázoomolnunk egyik emberkénk arcára, és a részletes mimikát látva minden kétségünket a fotel alá fogjuk seperni.

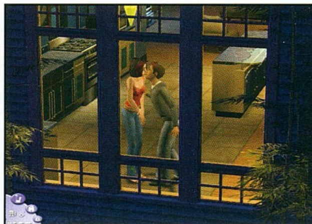


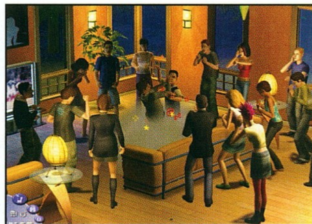


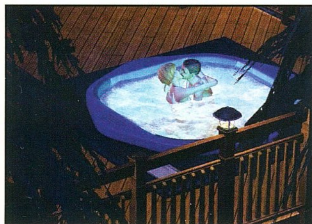
> ALTER EGO

A nyolcvanas években jelent meg Commodore 64-re a már akkor is létező Activision jóvoltából az Alter Ego című játék, mely elsőként vállalta fel, hogy a játékost egy egész életpályán végigvezeti. A szöveges-ikonos programban a játékosoknak gyermekkoruktól kezdve kellett fontos döntéseket hozniuk fokozatosan elérve az öregkort, majd elhalálozva újrakezdeni a játékot. Mai szemmel nézve a program talán megmosolyogtató, de saját korában egyediségével nagyon sok játékost ragadott magával.









EGY KIS GENETIKA. Pár sorral feljebb már tettünk volt említést az arcmimikáról, de vessünk néhány részletesebb pillantást simjeinkre. Az emberkék létrehozása immár egyáltalán nem merül ki abban, hogy választunk egy fejet, majd egy valamilyen ruhába bújtatott testet hozzá. A Sims 2-ben részletes aprólékossággal határozhatjuk meg figuránk testének és arcának minden egyes részletét. Ha kedvünk tartja, emberkénk lehet pisze, nagyorrú, kiugró állú, ázsiai szemtengelyű, cipóképű és bármi más. Ha akarunk, „gyárthatunk" csontkollekciót, de izomkolosszust is – a lehetőségek tárháza tényleg szinte végtelen, a mazochistább lelkületűek még valaminemű szörnyeteget is beköltöztethetnek házikójukba.

De mindez semmi, most jön csak a hab a tortára! A játékban helyet kapott a genetika, pontosabban az öröklődés is. Ez alatt azt kell értenünk, hogy a valós élethez hasonlatosan, a születendő gyermekek magunk fogják hordozni mindkét szülő jegyeit, amiből aztán tényleg mindenféle variáció létrejöhet mind az arcberendezés, mind a testalkat, mind a bőrszín területén. Na meg persze galiba, hogyha a szép szőke anyu a szép szőke apunak egy kávébarna, ne adj' isten, alien-fejű gyermeket hoz haza a szülőotthonból...

FORMÁHOZ A TARTALOM. Avval nehéz vitatkozni, hogy a 3D-s grafika a leglényegesebb újítás, az is kétségtelen, hogy nem lenne korrekt alapos játékmenetbeli újítások nélkül kiadni a programot. De nem kell megijedni most sem, a Maxisnál gondoltak azokra is, akik nem a szép külső miatt ülnek le a játékok elé. Az eredeti Simsszel kapcsolatban a fórumok legtöbbjén első helyen szerepelt a kívánságok között, hogy Sim gyermekeink nőjenek végre fel, váljanak dolgozó tagjaivá a családnak. És lám! Ugyan a „sima" Sims egyik kiegészítője sem tartalmazta ezt a lehetőséget, a Sims 2-ben simjeink immár a szemünk láttára fognak felnőni, majd megöregedni, már ha nem mindjárt öreg figurát választunk, mivel a karakterek kezdő életkorát mi magunk állíthatjuk be. Sajnos simjeink nem váltak Tolkien mester tündéreivé, vagyis nem kapták meg az örök élet esszenciáját, így megöregedve bizony el is fognak halálozni, de ez remélhetőleg nem fog olyan lelki válságot okozni az ifjabb játékosokban, mint az a tamagochik esetében tapasztalható volt.

A sims-gyermekek személyiségére, szokásaira komoly hatással lesz, hogy milyen környezetben nőnek fel. Aki egész nap chipset töm magába, és azt látja, hogy apu sörözve bámulja a meccset, anyu meg a szomszéd bácsival flörtöl, az bizony nehezen válik serény dolgozóvá, ellentétben a példás, rendezett háztartásban élőkkel.

BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK. A Sims játékokban az egyik legalapvetőbb elem a társainkkal való kapcsolat, hisz gyakorlatilag a Hot Date belvárosa, vagy a Vacation üdülőterületei is azért létesültek, hogy hőseink ismerkedhessenek egymással. Az egymáshoz fűződő viszonyok a második részben még nagyobb szerepet kaptak. Hogy mást ne mondjak, mivel simjeink külseje is folyamatosan fog változni, az izmos, kidolgozott felsőtestű úszómesterek sokkal jobban fel fogják kelteni a lányok figyelmét, mint a sörhasú öregurak. Ennél is nagyobb szerepe van a hírnévnek, illetve a társadalmi pozíciónak. Bizony, a vastag pénztárca még azt a csúnya sörpocakot is képes feledtetni a szebbik nem képviselőivel. Edzőgépet vásárolni egyszerűbb dolog: ezzel javíthatunk külső megjelenésünkön, a megfelelő anyagi háttér biztosítása viszont már komolyabb feladat. Feltűnik egy új képesség, a szellemi attraktivitást kifejező „mind" is, melynek magas értéke szintén nem hátrány sem a pénzkeresésben, sem a párválasztás során.

Az első részben a családtagok nem nagyon voltak elkülönítve a barátoktól, illetve ismerősöktől. Ha emberkénk valakivel nagyon szoros barátságba került, akkor szerelem gyúlt a két sim között, és innentől kezdve a feleket tekinthettük akár házastársnak is. A Sims 2-ben a fejlesztők élesebb határvonalat húztak a barátok és családtagok közé; mindkét csoport külön kategóriaként tűnik fel a kezelőfelületen.

Az egymásról alkotott véleményeket a részletes arcjáték megjelenésének köszönhetően immár nemcsak a megfelelő grafikonok nézegetéséből, illetve a beszélgető simek mozdulataiból szűrhetjük le, hanem abból is, hogy milyen képet vágnak, hogyha találkoznak egymással. Ugyanez igaz az igények a játékos irányába történő kifejezése esetén is, de a közérthetőség kedvéért a képregényszerű kis buborékok azért megmaradtak.

ÚJABB ŐRÜLET? Biztos minden Sims-rajongó nagyon jól tudja, hogy kedvencük büszkélkedhet a legnagyobb példányszámban eladott PC-s játék címével, és aligha találunk olyan eladási listát, melynek élcsoportja ne lenne tele a Maxis programjának kiegészítőivel. Hogy a folytatás hány új játékost fog a játék elé csábítani, az érdekes kérdés, mivel a gyönyörű megjelenítés továbbá a számos új és nagyon érdekes játékelem ellenére ez is csak Sims lesz, melyet sok, főleg FPS-en felnőtt gamer titulál az „értelmetlen gyermekjáték" véleménnyel. Sims-rajongóknak mindenesetre a talán kissé erősnek tűnő minimális gépigény – 700 megás P3, 32 MB-os videokártya – ellenére is kötelező darab, és nem hinném, hogy nagyon mellényúlnánk, ha meg kellene tippelni azt a játékot, mely a legtovább fogja vezetni az eladási listákat 2004-ben...

TRASHER

> THE SIMS



A SimCity-játékosoknak mindig is fúrta az oldalát a kíváncsiság, hogy vajon mit is tehetnek mindennapi életükben azok a szerencsétlenek, melyek kénytelenek elviselni az ámokfutó polgármesterek rémtetteit. Ez a gondolat a Maxis szakembereinek fejében is megfogalmazódott, és nekifogtak a Simsville megalkotásához, mely azonban sosem készült el. Nem úgy a Sims, melyben immár a családok mindennapjait irányíthattuk, és a SimCityben még csak apró pontoknak tűnő házaikat építgethettük, rendezhettük be. Hogy a játék mekkora sikert aratott, azt mi sem mutatja jobban, hogy nincs PC-s játék, mely megközelíthetné az eladott példányok számában a Maxis programját.

ETHERLORDS 2

› **Fejlesztő:** Nival Interactive › **Kiadó:** Arxel Tribe › **Web:** www.etherlords.com

Némi finomhangolás, bugmentesítés és a varázslatok kiegyensúlyozása után hamarosan kézbe vehetjük a közel két éves Etherlords játék folytatását. Aki nem ismerné az első rész alapján az éteri világnak eme materializálódott gyöngyszemét, annak tömören úgy tudnám megfogalmazni, hogy ez körökre osztott fantasy-RPG-stratégiai kártyajáték. Mivel ez az ismertető csupán a béta teszt alapján készült, így nagyon sok minden változhat még, és bizonyára fog is, hiszen jelen állapotukban a játék egyes elemei még nagyon kiegyensúlyozatlannak tűnnek, ami főleg az új varázslatoknak köszönhető.

Vágjunk is a közepébe, hiszen csak a többjátékos módjáról is van mit írni! Adott a négy, Etherlords 1-ben már megismert faj: Chaots, Synthets, Vitals és Kinets. Most nem mennék bele, hogy kik ők, honnan jöttek, miért harcolnak egymással (vagy éppen együtt), ez maradjon a végleges verzió ismertetésének feladata egy másik leírás keretében.

Nézzük inkább, mire is számíthatunk a már kipróbált multiplayer részben. Itt lesz nekünk az Etherlordsban már olyan jól bevált duel, amelynek során a két harcos a háromféle varázslat (Sorcery, Summoning és Enchantment) és a varázstárgyak (Artifacts) kombinációival, körökre osztott stílusban küzdhet meg egymás ellen. A két hős közvetlenül nem harcol egymással, hanem különböző lényeket idéznek meg, és azokkal támadják egymást, közben varázstárgyakkal és különféle boszorkányságokkal, bűbájokkal próbálják meg befolyásolni a megidézett lényeik tulajdonságait, ill. magukat a hősöket is...



KARAKTERÜNK "MEGIDÉZÉSE". Először is kiválaszthatjuk, hogy a négy faj közül melyikkel kívánunk játszani.

Chaots: olyan teremtmények, akik főleg tűzvarázslatokban jeleskednek, de a védelmükre nem sokat adnak. A gyors győzelem reményében a bejövő étermennyiségüket felnövelve hamar tudnak nagy támadóerőt létrehozni, mellyel igencsak megnehezítik a másik hős védelmi vonalainak megfelelő kiépítését.

Synthets: Ők azok, akik talán nem is akik, hanem amik, ugyanis a biológiai felépítésük mellett szimbiózisban élnek a beléjük implantált fémekkel így alkotva meg a „tökéletes" lényt. Beültetéseiknek köszönhetően sok lényük érzéketlen a varázslatokra.

Kinets: A fagyos tájon élő, hideg szívű és hidegfejű, főleg repülő lények sokaságával rendelkező faj. Hidegfejűségük a javukra válik, hiszen stratégiájuk és varázslataik megfontoltsága elengedhetetlen az éter világában való fennmaradáshoz.

Vitals: A rend és az élet megtestesítői. A különböző állatok és növények feletti hatalmuk, mely nem azok elnyomásában és kihasználásában nyilvánul meg, hanem a természet harmóniáján, meghálálja őket a kemény harcok során.

Miután kiválasztottuk a 4 faj közül a nekünk legszimpatikusabbat, megadhatjuk a hősünk felépítésének alapjait jelentő nyersanyagszintet. Az Etherlords I-hez képest ezúttal hét helyett csak háromféle nyersanyagból kell gazdálkodnunk, de egy pillanatig se gondoljuk, hogy könnyebb dolgunk lesz beosztani a rendelkezésünkre álló mennyiséget.









Karakterünk szintjének emelésével az életereje is arányosan növekszik, azonban a nyersanyagigény is exponenciális mértékben nő, így egy bizonyos érték után már nem éri meg tovább emelni hősünk életerejét.

A következő, amire készletünkből költeni lehet, a hős tulajdonságait befolyásoló tényezők. Nevezetesen a specialitás és a különböző képzettségek.

Ezek a specialitások, bár nagyon hasonlók mind a 4 faj tekintetében, mindazonáltal sok egyedi is van köztük, hiszen többnyire az éppen adott fajhoz tartozó varázslataikat befolyásolják, ezzel növelik az egyediségük kiemelését. Az Etherlords első részében megtalálható képzettségeket találhatjuk meg itt is szinte teljes egészében.

Ezek után a varázstárgyak következnek, amelyek terén szintén nincs sok változás. Tulajdonképpen egyetlen gyenge Artifact lett eltávolítva (Rod of Lightning). Ami viszont fontosabb, hogy kapunk helyette két új tárgyat. Az egyik a Rod of Dominance, mely 1-gyel növeli az összes baráti lényünk támadó- és életerejét. Másik pedig a Rod of Defense, melyet csak a blokkolási szakaszban használhatunk. Ezzel az összes baráti teremtményünk védelmi értékét 3-mal megnöveljük az adott kör végéig.

A negyedik és egyben utolsó dolog (vagy inkább az első), amire költhetünk, maguk a kártyák.

Mind a négy fajnak eltérő lapjai vannak, bár funkciójukban vannak átfedések, mégis elmondható, hogy 4 teljesen különböző - fajonként egy - pakli áll rendelkezésünkre, paklinként 66-73 lappal. Ebből a pakliból kell nekünk gondosan összeválogatni azt a 16 darabot (az Etherlords 1-ben ez 15 volt), amelyet a csatába magunkkal szeretnénk vinni. A lapok néhány kivételtől eltekintve ugyanazok maradtak, mint az első részben voltak. (A részletekre itt a béta fázis miatt nem térnék ki.)

MANIFESZTÁLÓDOTT ÚJDONSÁGOK. Most pedig vessünk egy pillantást arra, ami az az Etherlords II lényegi változásait tekintve meghatározó jelleggel bíró újdonságnak számít.

Itt van rögtön a fejlesztők által „fehér lapok"-nak nevezett pakli, melyből bármelyik faj lapjai mellé választhatunk magunknak a karaktergenerálás közben. Sőt, lehetőségünk van rá, hogy a csatatérre csupán ezekből a lapokból vigyünk magunkkal!

Mennyiséget és összetételt tekintve ez az új kártyacsomag 12 darab megidézést (Summoning), 12 darab boszorkányságot (Sorcery) és 20 darab bűbájt (Enchantment) tartalmaz.

A fehér lapok lényeinek különleges tulajdonsága, hogy megidézésük után nem materializálódnak azonnal, csak az éteri kivetülésük jelenik meg a csatatéren (pale aspect). Ahhoz, hogy harcolni is tudjanak, testet kell ölteniük előbb. Ez a manifesztáció akkor lehetséges, ha valamilyen varázslat erre kényszeríti őket, illetve ha saját különleges képességüket használva önmaguk érik ezt el.

Újdonságlistánkat rögtön a „tartalék lapok" nevű mező ismertetésével folytatjuk. Ezt a lehetőséget hősünk megépítésekor tudjuk hasznosítani oly módon, hogy az aktív lapjaink mellé vásárolhatunk néhány (maximálisan 16 db) tartalék kártyát is. Ezeket a lapokat pl. egy 3 menetes csata első harmada után tudjuk kicserélni a korábbi lapjainkkal, így biztosíthatunk nagyobb esélyt magunknak a második menetre, hiszen előzőleg már némi tapasztalatot szerezhettünk ellenfelünk képességeiről. Meg kell azonban jegyezni, hogy a tartalék lapokért ugyanúgy kell nyersanyagot fizetnünk, mintha ténylegesen vinnénk azokat a csatába(!), így erősen meggondolandó, hogy érdemes-e mind a 16 mezőt feltölteni, vagy tényleg csak 1-2 lapra költeni pluszban.

Az újdonságok listája korántsem ért véget ezzel, így ugorjunk is tovább.

AZ ÉTERI CSATÁK ALAPJÁT KÉPEZŐ TÖBBJÁTÉKOS MÓD. Az egyjátékos Duel játékmódot játszhatjuk a gép ellen, ami bemelegítésnek tökéletes, hiszen ezúttal is, akárcsak az első részben az AI nagyon jól bánik a „kezébe" adott paklikkal, de igazából a következő lehetőségek azok, amelyekkel érdemes élni, úgymint: ugyanazon a gépen (Hotseat) felváltva barátainkkal, helyi hálózaton és/vagy interneten keresztül (TCP/IP).

Ezeken túl kapunk egy - a fejlesztők által üzemeltett - Master szervert, ahol a regisztrált felhasználók automatikus, egyedi pontozási rendszer alapján statisztikát kapnak a lejátszott meccseikről. A Master szerveren belül kapunk 4 féle játékmódra lehetőséget. Lesz egy Training szoba, ahol a beépített chat (mely mind a négy szobára jellemző természetesen) segítségével a bent levő potenciális áldozatainkkal beszélgethetünk, és miután megegyeztünk valakivel egy pár meccs gyakorlószintű lejátszásában, már létre is hozhatjuk is a játékot. Az itt lejátszott meccsek nem kerülnek be a fent említett statisztikai adatbázisba. Pont ez a lényege, hogy itt tudunk felkészülni „veszteségek" nélkül az igazi nagy csatákra.

A második szobában a Duelre éhező játékosok gyülekeznek, akik a Training szobában már elkészítették és letesztelték karaktereiket. Itt, a Duel szobában mindenkinek a neve mellett van a pontszáma, melyet az eddig lejátszott meccseinek a kimenetele folyamatosan változtat (kezdéskor mindenki 1-es szintű, és 100 pontja van). A meccsek kiválasztásának feladata a Master szerver dolga. A harcra kész játékosok készenléti állapotát figyelve szerver párokat alkot, és indítja a csatákat. Mindenkinek olyan párt keres, akinek a pontszáma legközelebb esik az övéhez, így biztosítja a folyamatos fejlődést.

A harmadik szoba neve: Sealed. Itt újabb érdekességet találhatunk.









Ez olyan újdonság, amely másfajta képességeinket teszi próbára, mint a duel. Ez utóbbiban ugyanis a teljes adott fajhoz tartozó pakliból (+ a fehér lapok) mi, saját magunk válogathatjuk össze az általunk kívánt lapokat. Itt azonban - a duelhez hasonlóan - a master szerver kiválasztja a hozzánk legközelebbi szinten álló játékra kész éterharcost, majd 5 perc alatt egy - a gép által - véletlenszerűen összeállított kezdőcsomagból kell megalkotnunk a hősünket! Itt vegyesen találhatók a 4 + 1 fajból mindenféle varázslatok. Azonban az első fajspecifikus (tehát nem fehér lap) beválasztása után már csak ahhoz a fajhoz tartozó lapokból válogathatunk (+ a fehér lapok természetesen). Az első menet után újra lehetőségünk van a korábbi listából néhány lapot kicserélni vagy akár az egészet, ezzel megint csak némi meglepetést okozhatunk az ellenfélnek. Döntetlen esetén jön a harmadik menet az előbbiek szerint, majd a master szerver kiértékeli a meccsek eredményeit, és pontozza a játékosokat.

A negyedik, és egyben talán a legérdekesebb lehetőség, a Draft elnevezésű szoba.

Ezt a játékmódot az olimpiai kieséses mérkőzéshez hasonló szabályok szerint kell játszani. A szobában legalább 8, kész állapotban lévő játékosnak kell tartózkodnia. A master szerver elindítja a játékot. Minden játékos egy véletlenszerűen feltöltött, vegyes varázslatokból álló mezőből választ ki magának egy darabot, majd továbbadja a sort a következő játékosnak, ő is választ egyet, és így tovább. Ez addig folytatódik, míg az összes lap el nem fogy, majd a sealed módhoz hasonlóan ebben is a kiválogatott lapokból összeállíthatjuk az aktív lapjainkat (a többi marad tartalék lapnak, a meccsek közti cserére). Ezután a master szerver 2-es párokat alkot, és a szimultán parti elkezdődik. A nyertesek továbbjutnak addig, míg a végső, döntő összecsapásra nem kerül sor a 2 utolsó továbbjutóval.

VÉGJÁTÉK. Hangulat szempontjából azt hiszem, nem lehet okunk panaszra. Az új lapoknak köszönhetően a kombinációs lehetőségeink tárháza tendál a végtelen felé. A fantasy világa magával ragadó, akárcsak az első részben volt. Ha sikerül a varázslatokat megfelelően kiegyensúlyozniuk a végleges változatra (egyelőre sajnos még nagyon durva hibák vannak ezen a téren: túl erős hatásfokú és olcsó éterköltségű lapok), esélye sem lesz senkinek legyőzhetetlen karaktert építeni.

Kezelhetőség szempontjából javaslatok lettek téve billentyűkombinációk építésére, melyek közül párat már most meg is valósítottak. Az Etherlords 1-nél sokkal átgondoltabban megtervezett súgó (tutorial) a teljesen kezdőket is gyorsan bevezeti az éter világának titkaiba. Kapunk egy enciklopédiát is, melyet sajnos a béta tesztbe még nem építettek be, de a menüpont sokat elárul, hogy mire számíthatunk. Ezen kívül lesz demofelvétel és visszajátszási lehetőség is!

Hang- és képügyileg picit többet vártam. A zenékkel semmi bajom, sőt, tökéletesen illenek a hangulathoz, és a megszokottak mellé pár új felvétel is bekerült. Tudom, rengeteg többletmunka (és tárhely) lett volna, de mégis színesebbé tehette volna a hangzásvilágot, ha minden egyes varázslatnak külön szöveg jutott volna.

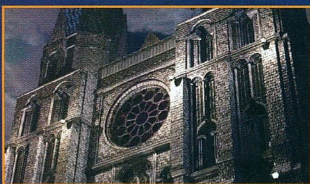
Képileg a maximális felbontás feltehetően 1024*768 lesz, hiszen a második rész is a „régi" – bár némileg feltupírozott - motort használja. Ennek pozitív oldala az, hogy ennek köszönhetően a gépigény nem lett nagyobb, mint két évvel ezelőtt volt. Szintén a grafikát színesíti, hogy négy új csataképernyőt is kaptunk, valamint van pár új varázslateffekt, finomított animációk stb.

Összességében, ha a jelzett hibákat kijavítják, és a lapokat sikeresen kiegyensúlyozzák, igen kellemes második részhez lesz szerencsénk. A stílus kedvelőinek kötelező darab lesz, de mindenkinek tudom ajánlani, aki csak egy picit is érdeklődik a fantasy és/vagy a kártyajátékok iránt. ■ ITY











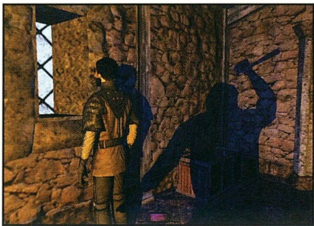
THIEF III

Fejlesztő: Ion Storm > **Kiadó:** Eidos > **Web:** www.thief3.com

A Thief sorozatot nem kell bemutatni senkinek, aki kicsit is figyelemmel kísérte az elmúlt 5 év számítógépesjáték-piacát. Már több rovatunkban is szerepelt, teljes körűen kiveséztük a két megjelent rész fejlődését és fejlesztőit. Ennek a folyománya az, hogy azt is tudjátok, a Looking Glass Studios kezéből átkerült a biztos pénzeszsákokat hozó projekt az Ion Storm kezébe, mely sajnos kissé méltatlanul bánik mostohagyermekével. Ez magyarázható azzal ugyan, hogy az Ion Storm minden ereje és kapacitása, beleértve a reklámot és felhasználható büdzséjük nagy részét, saját piciny babucijukba, a Deus Ex 2-be ömlik. Tény, hogy a Deus Ex is hihetetlen sikereket ért el, ennek ellenére a Thief 3 fejlesztését is nyugodtan hype-olhatnák egy csöppet, hogy a nép végre tudjon róla valamit. Olyannyira nem törődnek vele, hogy hónapok óta képtelenek voltak egy tájékoztató jellegű honlapot összedobni, ami mindenképpen szemtelenség a részükről. (Hozzáteszem, joguk van hozzá.) Lássuk hát, hogy hogyan is áll a Thief 3 fejlesztése jelen pillanatban a fellelhető információk és Randy Smith (fődizájner) interjúválaszai alapján.

A hangsúly ezúttal is a lopakodáson lesz, így a játék nem változik Serious Sam-féle non-stop hentelésé. Garrett fizikuma továbbra sem lett muszklisabb, így most is ésszel és ügyességgel kell majd bevennünk azokat az ódon várkastélyokat és gazdag emberektől hemzsegő házakat, melyek ellenállhatatlan kreditmennyiséggel kecsegtetnek. A fejlesztők nem győzik hangsúlyozni, hogy a mesterséges intelligencia ezúttal sokkal jobb lesz, mint bármelyik eddigi Thief játékban. Immáron a sötétben ácsorgó őrök nem csupán hallanak, hanem megvizsgálják a gyanúsan nyitva hagyott ajtókat, felderítik a terepet csapatmunkával, fáklyát hoznak, ha félnek a sötétben keresni stb. Az E3-on bemutatott videók alapján ugyan még ez nem látszott túlzottan, hiszen az éppen megkerült őr olyan ostobán és bután nézett tovább előre, mikor a főhős kioltotta a kezében lévő fáklyát a jó öreg vizes nyíllal, hogy csak na. Nagyon szép volt persze, hogy elkezdte vakargatni a buksiját, hogy vajh, mi a szösz történt a fáklyával, de ez még mindig édeskevés. Reméljük, a teljes verzióba már a LEHETETLEN nehézségi fokozatot is beiktatják. Ugyanakkor a nagyon mazochista játékosok (vagy talán az igazán ügyesek) képesek lesznek úgy végigvinni a Thief 3-at, hogy egyetlenegy őrt sem kell leütniük, észrevétlenül osonhatnak ki és be.

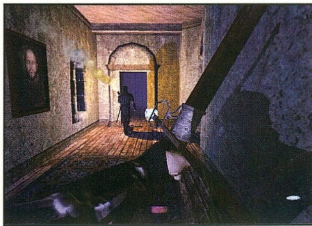
Az egyik legfontosabb újítás azonban mégis az Unreal engine alkalmazása, mely már a sokadik ráncfelvarráson megy keresztül. Ennek közismert erőssége a fényforrások kezelése, ami a Thief világában elengedhetetlenül fontos kellék. Ha a nap besüt az ablakon, akkor elé kell tolni egy bútort, ha a kandallóból fény árasztja el a szobát, nem érdemes eléállni, mert a falra kivetült árnyék sajnos pont a sétálgató őr látószögében fog nyuszit és elefántot mutogatni. Egyszóval rengeteg dologra kell majd figyelni, ami nem baj, a realizmus kulcskérdés a Thief esetében.



További újítás, hogy a főhős testrészei látszanak. Ha zárat tör fel, kinyúl a kezeivel, ha lenéz, látni a lábait, létrára tud mászni, kötélhágcsón csüng, lábujjhegyen lopakodik. Minden ellenfél és NPC szájmozgása az éppen kimondott szöveget formálja, ami már standardnak nevezhető manapság, így nem is érdemel sokkal több odafigyelést. Fegyverek terén nem lesznek égbekiáltó változások, a jól bevált csúzlik visszatérnek, persze lesznek új játékszerek is, mint például a tőr, mellyel a megfelelő oldalbordát rakhatjuk sebészi pontossággal odébb ellenfeleink hátába kerülve, ha úgy adódik.

Nem tudni biztosan, mikorra tervezik a megjelenést, de jobban teszik, ha sietnek, hisz szeptemberben jönnek a harapós cuccok, amelyekkel sanda gyanúm szerint a Thief 3 sem grafika, sem játékmenet szempontjából nem fog tudni versenyezni. Xboxra és PC-re egyaránt várható, csakúgy, mint a Deus Ex 2. Reméljük, tévedek. -=Flatline=-





EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD

Fejlesztő: Stainless Steel Studios **Kiadó:** Activision **Web:** www.empiresrts.com

Az elmúlt időszakban egyre gyakrabban találkozhatunk olyan valósidejű stratégiai játékokkal, melyekben egy nemzetet több történeti korszakon keresztül kell irányítanunk a világuralom felé vezető rögös úton. Az új kategória képviselői, az Empire Earth és a Rise of Nations is nagy sikert aratott, úgyhogy nagy fába vágja a fejszéjét, aki e két elöd babérjaira akar törni. A Stainless Steel Studios azonban nem riad vissza a kihívástól, és várhatóan az idei év végén újabb remekbeszabott történelmi játékkal örvendeztet meg bennünket.

A HADAKOZÓ FELEK... A történelmi stratégiai játékokban gyakran találkozhatunk avval a hibával, hogy ugyan irányítható nemzetek akadnak bőven, viszont ezek sok esetben csak egységeik és épületeik megjelenésében, néha még abban sem különböznek egymástól – gondoljunk mondjuk a Cossacksra, vagy az újabbak közül a Chariots of Warra. Az Empiresben összesen kilenc nemzetet vezérelhetünk a hódítás útján, viszont ezek mindegyikének hadserege teljesen eltérő stratégiát igényel. Egyelőre öt nemzet kilétéről lebbent fel a fátyol, és ha végignézünk e listán – Korea, Kína, Németország, Anglia, USA -, máris láthatjuk, hogy mind földrajzilag, mind történelmi szerepüket illetően nagy a távolság a népek között.

...ÉS ESZKÖZEIK. Minden nemzetnek lesznek fegyverei, melyeket a többiek rettegve és irigykedve figyelhetnek csak. Az amerikaiak a második világháború körüli időszakban vethetik be ejtőernyőseiket, a németeknek ott a London lakosságát rettegésben tartó repülőbomba, a V2, míg az angolok a sötét középkorban, mikor a pestis tizedelte Európa lakosságát, a halálos kórral fertőzött teheneket hajigálhatnak az ellenség táborába. Nem mondom, nem valami kultúrált hadviselés, de rendkívül hatásos.

Ha már a fegyvereknél tartunk, lesznek olyan technológiák, melyeket ugyan előbb-utóbb mindenki bevethet, de a hangsúly itt az előbbön és az utóbbon van. Itt van mindjárt a talán legjelentősebb találmány, a puskapor, melyet ugyebár a kínaiak találtak fel, következésként elsőként ők fogják ezt hasznosítani. Eleinte nem lőfegyverekben fogunk találkozni a fekete porral, hanem hordókban, melyeket a derék kínai hadfik az épületeink alá fognak ásni, ami ugye nem tesz túl jót a megcélzott struktúrának. Másik érdekes felhasználása a puskapornak a tűzijáték, mely ugyan nem okoz sérülést, viszont nagy riadalmat kelt az ellenség soraiban. Az Empire Earth-höz hasonlóan a fejlesztők az Empiresbe is becsomagolták a mitológián keresztül a mágiát, melynek előnyeit elsőként szintén a nagy fal népe fog élvezni. A hagyományosabb technológiákat nézve a

EMPIRE EARTH

A Stainless Steel Studios boszorkánykonyhájából kikerült Empire Earth volt az első valósidejű stratégiai játék, melyben már nemcsak egyetlen történelmi korszakon belül, hanem a történelem egésze során haladhattunk előre a korokban. Először embereink még bogyókat gyűjtögető, állatbőrökbe öltözött ősemberek voltak, akik rettegtek a maszkos, totemimádó papoktól, míg végül már rakétákat lődözhettünk egymás városára, vagy harckocsikkal, bombázókkal pusztíthattuk el azt. A játék ugyan nem tartozott a legszebbek közé, de a remek játékmenet méltán ellensúlyozta a gyengébb grafikát.













kínaiak építhetnek mozgó barakkokat, amelyeket, mint azt a nevük alapján könnyen ki lehet találni, tetszőlegesen át tudják telepíteni a csatatéren, már ha van elég emberük, akik cipelik az építményt.

Az angolok a tizenhatodik századtól egészen a második világháború végéig a tenger urainak számítottak, így ők kapták meg azt a lehetőséget, hogy felvonják a parancsnoki lobogót egyik hajójukra, mely onnantól kezdve megsokszorozott hatékonysággal fogja ellenségeit a hullámsírba küldeni. Ráadásul, ha elsüllyesztik, minden további nélkül kijelölhetünk egy másik hajót erre a feladatra.

A németek sem maradnak persze le az egyedi fegyverek és technológiák területén, habár az ő előnyeik a második világháború érájában lépnek előtérbe. Egyrészt természetesen nekik vannak a leghatékonyabb páncélos járműveik, valamint páncélos-elhárító egységeik, de mindenképpen meg kell említenünk a Blitzkrieg lehetőségét, melyet alkalmazva a német létesítmények valós elhelyezkedései az ellenség előtt rejtve maradnak, valamint a sneak attackot, melyet bevetve a gyalogosok olyan erdőségeken is áthatolhatnak, melyek alapállapotban járhatatlanok. Szintén a németek vethetik be a zeppelint, mely valamennyi rejtőzködő egységet felderít, és a tengeralattjáró is az ő flottájukban tűnik fel elsőként.

Hogy pontosan milyen nyersanyagokra lesz szükség a bázisok felépítéséhez, illetve az egységek kiképzéséhez, arról még nem szól a fáma, de az alapvető anyagok, mint a fa, vagy a fém biztos nem maradnak ki. Hogy kitermelés lesz, az bizonyosnak tűnik, mivel a kínaiak előnyei közt felsorolásra került, hogy igen szaporák lévén fölényben lesznek az alapanyagok termelése során is.

Hogy ez nem borítja-e fel az egyensúlyt a játékban? Jó kérdés, de ha a fejlesztők ügyesen oldják meg a feladatot – és az Empire Earth után remélhetjük, hogy ügyesek lesznek –, akkor ezt amolyan dinamikus nehézségi szintnek is fel lehet fogni, vagyis ha mondjuk valaki a kínaiakat választja, a korai korszakokban előnyt fog élvezni, de előreforgatva a történelem kerekét a többi nemzet folyamatosan fejére fog nőni. No, majd meglátjuk...

JÖNNEK, MENNEK A KOROK... A történelmi időszak, melyen a választott nemzetet vezérelhetjük, kereken ezer esztendő. A játék 950-ben kezdődik, és a második világháború után öt évvel fejeződik be. Mivel például az Egyesült Államok bajosan létezett a tizedik században, a teljes időtartamot felölelő küldetéssorozatokban nem mind a kilenc nép lesz elérhető számunkra. Evvel szemben lesznek missziók, melyek nem az egész millenniumot ölelik át, hanem egy bizonyos történelmi korszakra összpontosítanak, vagy egy történelmi személyiség, mint például Oroszlánszívű Richard, vagy Patton generális tevékenységét veszik ki.

Persze nem feltétlenül kell a küldetéssorozatokat választanunk, hiszen az Empiresből sem maradt ki a jó öreg skirmish mód, melyben tetszésünk szerint választhatjuk ki az irányított nemzetet, az ellenfelek számát és felkészültségét, valamint azt, hogy mely korszakokon keresztül próbáljuk meg győzelemre vezetni népünket.

Ami a korszakokat illeti, összesen öt fejlődési szint került a programba, ami tán első hallásra kevésnek tűnhet, főleg az Empire Earth-szel összevetve, de ha belegondolunk, hogy most mindjárt a középkorban indítunk, már elegendőbbnek látszik. Az öt kor sorrendben a korai középkor, a reneszánsz időszaka, melyben megjelenik a puskapor, az ipari forradalmak kora, majd végül a két világégés, az első és a második világháború érája.

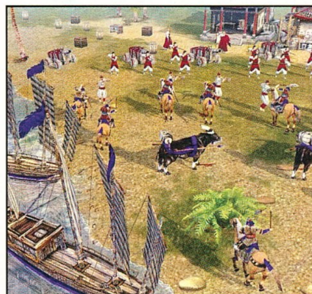
LÁSSUK CSAK KÖZELEBBRŐL! Sőt, akár egész közelről is, mivel az Empires: Dawn of the Modern Worldben is megmaradt az Empire Earth-ben alkalmazott, gyakorlatilag korlátlan ráközelítési lehetőség, mely ugyan használhatatlan a stratégia megválasztása szempontjából, de legalább jól megnézzük, mit lövünk szét. Szerencsére a hasonlóságok itt nagyjában ki is merülnek, mivel a grafika többi eleme alapos fejlődésen ment keresztül. Az egységek sokkal kidolgozottabbak, mint az eredeti Empire Earth-ben, sokkal több poligonból épülnek fel, és a rájuk feszített textúrák is részletesebbek. A kamerát most is tetszőlegesen forgathatjuk, és helyet kapott a programban néhány igen hasznos, és manapság már-már alapvetőnek számító grafikai elem, mint a valósidejű árnyékok, vagy a bumpmappelt talaj és vízfelületek.

Azt gondolom, említeni sem kell, hogy minden egyes nemzet egységei teljesen eltérően festenek igazodva az adott korban használatos felszerelések, egyenruhák és építési stílusok jegyeihez. No persze nem arra gondolunk, hogy a tank másként néz ki, mint egy íjász, hanem arra, hogy az angolok íjászát még véletlenül sem fogjuk összekeverni mondjuk a koreaiakéval, ami sajnos előfordul néhány hasonló játékban.

A legutolsó lépcső? Kétségtelen, hogy a bevezetőben említett két játék nagy sikert aratott a stratégák körében, de mindkettővel szemben felmerültek alighanem jogos kifogásolnivalók, mint például az Empire Earth megkérdőjelezhető grafikája, az ellenségeket vezérlő mesterséges intelligencia időnkénti betlizése, vagy a Rise of Nations nemzeteinek túl gyors fejlődése. Hogy az Empires: Dawn of the Modern World felér-e a létra csúcsára, vagyis minden igényt kielégít, az erősen kérdéses, de remélhetőleg újabb lépcsőfokot fog képezni a több történelmi kort felölelő stratégiai játékok egyre fényesebben ragyogó kategóriájában. ■ TRASHER

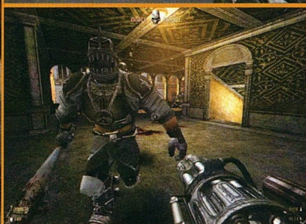
> RISE OF NATIONS

Nemrég látott napvilágot a Microsoft szárnyai alatt a Rise of Nations, melyben az Empire Earth-höz hasonlóan több korszakon keresztül irányíthattuk nemzetünket a végső győzelem felé. A még a Civilization, sőt, a táblás RISK jegyeit is magán viselő programban rengeteg nép közül választhattunk, ami rendkívüli újrajátszhatóságot biztosított a játéknak. Ez esetben már a grafikára sem panaszkodhatott senki, mivel az egységeket rendkívüli alapossággal tervezték meg, és még erőmű sem kellett az elfogadható sebességű futtatáshoz.



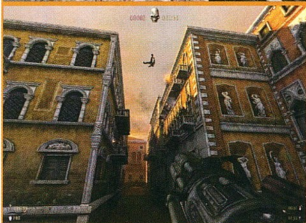


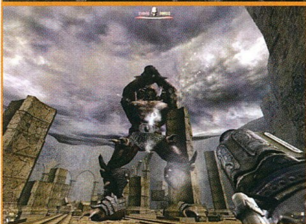


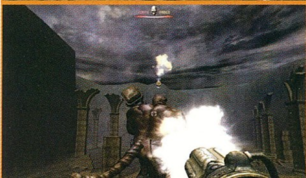












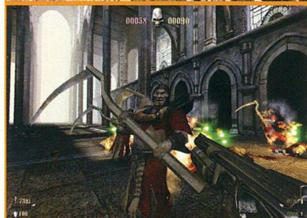
Hányszor fordult már veletek elő, hogy hazaérve éppen befejezett mindennapi tevékenységetekből, semmi másra nem vágytatok, mint levezetni a fesztültséget, melyet a társadalom állandó nyomása váltott ki belőletek? A játékpiacnak van egy jellemző tulajdonsága: nem szeret senki zsákbamacskát kiadni. Ennek köszönhető az egyszerűbb, ámde pörgősebb játékok erőteljesen érzékelhető apadása az utóbbi években, aminek helytelenségét – hogy csak egy ismert példával éljek – a Serious Sam bizonyította sikerrel. A folyamatos, gyors akcióra igenis szükség van!

ÖRDÖG ÉS POKOL! A kelet-közép-európai fejlesztőcégekből szinte még sosem került ki tisztességtelen iparos munka. Minden esély megvan rá, hogy ez a tendencia folytatódjék, hiszen a Painkillert a People Can Fly elnevezésű lengyel cég hegeszti nekünk gőzerővel, és reálisnak tűnik a feltételezés, hogy jövő tavasszal a történelem egyik leghangulatosabb FPS-ét telepíthetjük fel masinériánkra. Főhősünk démonűző pályafutása eléggé kényelmetlen eseménnyel veszi kezdetét: autóbalesetben feleségével együtt életét veszti, ám a mennyország kapui zárva maradnak előtte, és a purgatóriumba kerül. Itt azonban kiderül róla, milyen remek és elszánt harcos valójában, így vele együtt mi is belecsöppenünk a menny és a pokol között dúló ádáz csatába – természetesen az előbbi oldalán.

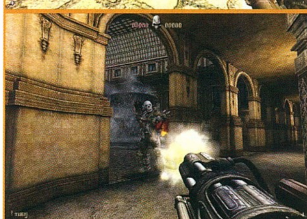
Rendben, elismerem: a sztori még egy Stallone-filmhez is kevéske lenne, ám tanúi lehettünk olyasfajta precedenseknek, melyek során a túlbonyolítás már-már mosolyogtatóan elhúzott és felesleges csavarokkal teli játékmenetet eredményezett. Így azonban nincs más dolgunk, mint a PAIN névre keresztelt motor által elénk tárt világban két vállra fektetni a pokol démoni erőit, és bizonyítani, hogy érdemesek vagyunk a Paradicsomba való bejutásra. És – szintén köszönhetően a kerettörténetnek – még csak magyarázat sem kell, hogy miként kerültünk egy párás, dohos kazamatából 15 másodperces „loading" alatt a Kalahári-sivatag kellős közepébe. Az ígéretek szerint tehát a változatos helyszínekből nem lesz hiány, a legnagyobb gondot a részletes, élethű kidolgozásra és a hangulatos fény-árnyékhatásokra fordítják. Nem kevésbé fontos összetevő a játékélmény fokozására a zene és hanghatások harmóniája. A fejlesztők természetesen ezt sem hanyagolják el, mindenhol meg kívánják teremteni az állandó fenyegetettség illúzióját, hiszen valójában minden sarokból, minden egyes bokorból nyakunkba kaphatjuk az újabb élőhalott- és démonadagot.

A JÁTÉK MAGA. Ezoterikus tisztítókörutunk 5 fejezeten vezet át, melyekbe változó számú helyszín tartozik (legfeljebb 4). Az egyszerű játszhatóság érdekében a fejlesztők nem vitték túlzásba a fegyverek mennyiségét sem, összesen öt darab halálosztó szerkentyű pihenhet hátizsákunkban, ám ez a szám kissé csalóka, hiszen mindegyiknek van másodlagos tüzelési módja – és itt nem automata, félautomata állapotra kell gondolni. A hírek szerint a játékélmény a Doom, a Quake és a Komoly Sam legdominánsabb elemeinek átvételével csiszolódott véglegessé. Nem semmi kis trió, szerény véleményem szerint ezt nehezebb lesz elrontani, mint sikeressé tenni... Annak ellenére, hogy a program

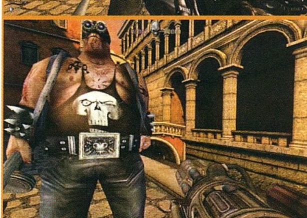


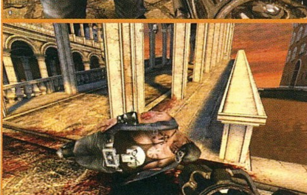












gerince az élvezetes és pörgő eseményfolyam, megijedni azért nem kell, az agyatlanság nem ölt ijesztően nagy méreteket, ne reménykedjünk, hogy csak a shotgunozás és az oldalazás sikerre fogja vinni szent küldetésünket! A tereptárgyak, a terepviszonyok illetve a mozgáskultúra kihasználása létfontosságú. Ezen felül minden egyes szint végén meggyűlik a bajunk egy főellenféllel, akin a szokásos „hadd szóljon" taktikával nem fogunk túljutni – ám vigasztaljon minket a tény, hogy ezek a felettébb veszélyes teremtmények lélegzetelállító lények, mindenképpen fantasztikus látványt fognak nyújtani.

Nem maradhatnak ki az ilyen stílusú játékokból a különféle felvehető extrák, mint például az időleges láthatatlanság, halhatatlanság ill. sebzésnövelés. Ezek általában olyan helyeken lesznek elhelyezve, ahol tényleg csak a segítségükkel lehet továbbhaladni. Már előttem van a jelenet, melyben egy hatalmas terembe belépve síri csend fogad – és középen egy átmeneti sérülésmentességet biztosító cucc... Azt hiszem, nem nehéz kikövetkeztetni, mi történik a következő pillanatban.

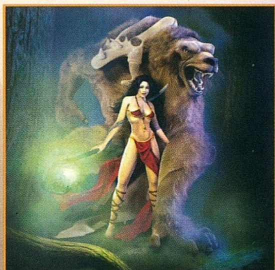
Ha valaki játszott bármelyik Serious Sammel, az tudhatja, milyen mértékű túlerővel kellett felvennünk a harcot. Nem lesz ez másként a Painkiller esetében sem, állandó rohamokat kell visszavernünk, ami előre láthatóan nem lesz sétagalopp. Egyetlen helyzetnek nem megfelelően kiválasztott fegyver, és az alvilág ocsmány szörnyetegei ledarálnak minket. Ellenfeleink gondolkodása nélkülöz minden előre tárolt útvonalat és cselekvést, így várhatóan nem leszünk tanúi teljesen logikátlan és a helyzethez nem alkalmazkodó viselkedésnek, ám taktikus rejtőzködést se kalkuláljunk be a roham előtti tervezgetés alkalmával. Egyértelmű ugyanis, hogy a pokolfajzatok nem vetekednek Stephen Hawkinggal, már csak azért sem, mert ez utóbbi egyén az élők sorába tartozik. A zombik és a démonok fejetlenül támadnak, megpróbálnak megölni – de ezen kívül maguk a fejlesztők sem ígérnek semmi extrát. Minden egyes lénynek megvannak a saját tulajdonságai, így például van, amelyik süket, és így messziről könnyű célpontot nyújt, s van, aki érzi a fájdalmat, így megfelelő mennyiségű ólommal a szervezetében megpróbál villámgyorsan elszelelni a darálóból. Természetesen az alvilág minden eszközt bevet, hogy megállítson minket, az áldás jöhet a földről, a levegőből, vagy akár az alig észrevehető, rejtőzködő rosszarcúaktól is, nem árt tehát résen lenni.

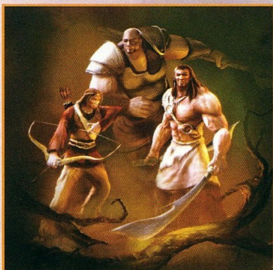
Akik unják már az ocsmány és felismerhetetlen entitásokat, kimerészkedhetnek az internetre, hogy pattanásos jenki kisgyerekeket büntessenek agyon kéjes mosollyal arcukon. A limit egyelőre 16 fő szerverenként, de a fejlesztés következő hónapjaiban ez természetesen még változhat. Nem fogjátok kitalálni, hány többjátékos mód van – öt! A szokásos deathmatch és team deathmatch mellett helyett kapott a beszédes nevű People Can Fly opció, melyben csakis levegőben eltöltött perceink alatt húzhatjuk meg a ravaszt. A poénosnak tűnő opciók ellenére erősen kétlem, hogy a Painkiller igazi erőssége a multi lenne, hiszen a sztorit nem kívánják az alaptörténet szintjén magára hagyni. Sőt, a menny és a pokol harcának nagyobb volumenű történéseiről remekül megrendezett átvezető animációkból értesülünk, és egy, a végkifejlet előtti „gigantikus" csavarról is csiripelnek a madarak egyes fórumokon.

A KÖRÍTÉS. Amit eddig leírtam, az mind szép és jó, de lássuk, hogy is néz majd ki ez a gyakorlatban! Mint már említettem, a megjelenítésről a PAIN gondoskodik, mely erős hasonlóságot mutat az Unreal Warfare-motorral. Látványosság terén mindenesetre semmiben nem marad el a mai követelményektől, a képek ezt egyértelműen bizonyítják. Helyt kapott a motorban a Havok technológia, azaz a rongybaba-fizika is. Gondoljunk csak bele, milyen szívmelengető látvány lehet tömegmészárlás után a lejtőn leguruló rengeteg zombi... A kiírt minimum gépigény ennek ellenére mindössze egy GF2-es 1 GHz-es procival, ám természetesen a minden igényt kielégítő audiovizuális orgiához legalább ennek kétszerese szükségeltetik (GF4, 2 GHz felett ketyegő processzor...). Csakhogy ezért már kapunk is valamit cserébe: a lengyel srácok hatalmas helyszíneket, gyönyörű és változatos textúrákat, hátborzongató fény-árnyékhatásokat és mindennek tetejébe 100 és 200 ezer poligonból álló modelleket ígérnek. Sok múlik a koreográfián is, a beszámolók szerint e téren sem kell a People Can Fly szakembereinek szégyenkezniük – a nyomasztó hangulatot az állandó „figyelnek minket" érzés teszi állandóvá.

MIT VÁRHATUNK? Könnyen lehet, hogy 2004 márciusában kisebbfajta atombomba robban a mostanság igencsak állóvízzé szelídült játékipar folyamában. Őszintén bevallom, engem a képekből áradó hangulat teljesen magával ragadott, és csak remélni tudom, hogy nem támasztok túl nagy elvárásokat a játékkal szemben, mint tettem azt (és tette azt velem együtt az egész játékvilág) például az Enter the Matrix esetében. Mindenesetre a hírverés már megvan, hiszen a külföldi online lapok már hemzsegnek képekkel és a People Can Fly tagjaival készült interjúkkal, bár van egy olyan érzésem, hogy a kerettörténetben (a közösség hatására) erőteljes változtatásokat fognak véghezvinni... Örömömet mindenesetre gondolom, ti is érzitek a játék lengyel mivoltával kapcsolatban, pompás a tudat, hogy immár ez a térség is gőzerővel gyártja a jobbnál jobb termékeket!

Kössétek tehát fel azt a bizonyos képzeletbeli alsóneműt: jövő év elején elszabadul a pokol, és olyat kaptok, hogy azt minden bizonnyal még évek múlva is megemlegetitek! ■ Grusi







SAVAGE

Fejlesztő: S2games **Kiadó:** ? **Web:** www.s2games.com

Somos Jeneux, a városszerte szeretetnek és közmegbecsülésnek örvendő, tömegközlekedésre feljogosító papírcsíkok sasszemű ellenőre az asztalra dobta fekete pincérbukszáját, becsukta maga mögött lakása bejárati ajtaját, és remegő kézzel - vigyázva a gyönyörű, vörös posztó épségére -, rendkívül precíz mozdulattal, kisimította piros karszalagját, majd a fürdőszobai szennyestartóba helyezte azt. Gondolta, még mielőtt átadja magát az élvezeteknek, előkészül a következő szorgos, felelősségteljes munkanapra, és a ruhásszekrényben álló, élére vasalt, tucatnyi karszalag közül elővett egy tiszta, illatos darabot. Atyai, szeretetteljes pillantással nézett kedvencére. Felpróbálta, kicsit illegette még benne magát az előszobai tükör előtt, majd a buksza mellé tette egy előre elkészített cédula kíséretében, melyen a következő – természetesen saját magának címzett - üzenet állt: Fehér frottírzoknikat a tisztítóba!

Elégedett mosollyal az arcán ült le számítógépe elé. Megvárta, míg a masina finom, zümmögő hangja betölti a szoba már-már síri csendjét. Kétszer ráklikkelt legújabb szerzeményének ikonjára, hátradőlt kopottas irodai székében - melyet még Malvin utalt ki neki a központi iroda felújításakor –, és gonoszan elhúzta a száját:

- Nincs jegyed? Kicsi csíra! Nem szállsz leeeee? Széjjelcsapom a szájadat!!!

Persze válaszra nem várt, inkább belevetette magát egy olyan világba, ahol az ő megfogalmazása szerint nem őt szívatják, hanem ő szívat. Egész éjjel játszott. Észre sem vette, amikor az első villamos csilingelve elhaladt a ház előtt. Hogy is vette volna észre, mikor épp valakit kergetett Newerth földjén, vérben forgó szemekkel, artikulátlanul ordítva: HOL A JEGYED KISCSÍRAAAAA???

SZENDVICS. Akarom mondani, szevidzs. Bár az előző elszólás sem áll messze a valóságtól, olyannyira, hiszen egy jól elkészített szendvicsen van sok finomság. Bár ha egy újabb hasonlattal próbálnék élni, melyeket, mint azt már észrevehettétek, magas szinten favorizálok, nem minden szendvics ehető. Hiszen a kaviár nem mindenkinek jön össze a mákos lekvárral megkent tormafagyis zsömlével... Nekem ez a program egy kicsit ilyen. Megint úgy érzem, hogy ezt most le kellene nyelni, de nem akarom. Mi több, nem is fogom. Kicsit megrágom még, mielőtt a latrinába távolítanám a bennem felgyülemlett érzéseket. Tavaly nyár óta nem egy, és nem is kettő szemet gyönyörködtető szkrínsát látott webvilágot az S2Games Savage-éről, így amikor a BETA teszt anyaga megjött, Lazával karöltve csaptam le a motyóra, hogy akkor én is, én is, én is! A véleményem egyszerű és magvas. És a cikk végére írtam. De ne menjünk ennyire a dolgok elé, ahogy azt a 100 méteres női gátfutáson induló hölgy is mondta, úgyhogy légy szíves, olvassd el indokaimat. Mindennek meg van a maga ideje. Mint ahogy mindennek szabályai vannak. És persze korlátjai...

HARDTÁNC VADASAN, AVAGY VISSZA A JÖVŐBE? A távoli jövőben a Föld, vagy ahogy a rajta élők hívják ÚJFŐD (eredetileg Earth – Newerth) „kissé" vadállatias világ képében tündököl. Bandákba verődött nomádok pusztítják egymást. Mármint nem bandán belül egymást, hanem mindenki egy mást az ellenbandából. Mert azért lássuk be, annak sok értelme nem lenne, ha egymást gyilkolnák le bandán belül... Lemészárolják az ellenség asszonyait, és megerőszakolják azok kutyáit. Illetve fordítva. Bocs. Annyira bonyolult, hogy teljesen össze vagyok zavarodva. Az a lényeg, hogy mindenkit lemészárolnak, akiben egy kicsit is több életerő van, mint egy elszáradt gesztenyében. A bestiák, vagy szörnyek, vagy hívjuk őket bárhogy, ami félelmetesebb, mint az imént felsoroltak, tanulva az emberek hibáiból (és ezt frankón nem én találtam ki) olyan fejlettségi szintre emelkedtek, hogy az már szinte csodálatos. Meg is támadják az egymás lemészárlásával foglalatoskodó nomád embereket. Jaraziah Grimnek, a legyőzhetetlen ember vezírnek végül sikerül EGY zászló alá toboroznia a szétszóródott emberek vérszomjas, magasan kvalifikált bandáit. (Jaraziah rulez! Nagy hasznát vennénk tudásának egy Fradi - UTE rangadón...) Hihetetlen szakértelmüknek köszönhetően, kis idő elteltével felsőbbrendű fegyvereket hoznak létre, ami az emberek győzelmét engedik sejtetni. ÁM DE! Jaraziah kishúga, Ophelia – gondolom, ő is Grim, bár erről nem szól a fáma - különleges adottsággal bír. Még a legvadabb állat is lenyugszik, ha a közelében tartózkodik. Opheliának a férfi dominancia sem válik ínyére, így ő balra el. Jaraziah aggódik, hiszen senki sem tudja, merre jár







Ophelia. (Gondolom, a legközelebbi emancipációs, anonim amazonfejlesztő összejövetel irányába vette úti célját.) De minő balsors! A fák, és persze az emberek előre küldött felderítői gonosz híreket suttognak. Olyan gonoszakat, hogy ha lennének könnyűléptű tündék e bolygón, ijedtükben kihalnának. Ádáz, fertelmes szörnyekkel karöltve a Bestia Királynő közelg vala, roppant seregével az oldalán... Vajon ki lehet Ő? Milyen gonosz babonázási képességgel fenyegetik az amúgy sem békés emberi faj meglehetősen vérgőzös hétköznapjait? – kérdik a szellemileg kihívásokkal küszködő emberek. Mert végül is, nekik is megvannak a maguk korlátjai. Bizony! Még az embereknek is. Azoknak meg pláne, akik ilyet kitalálnak. Őket hívjuk korlátoltaknak.

HÉ, HAVER!

BELELÓG AZ FPS-ED AZ RTS-EMBE! Ordibálja majd ezer meg ezer játékos széles e webszerte, legalábbis a fejlesztők „sanda" reményei szerint. Ugyanis addig sikerült fejlesztgetniük az alapvetően RTS alapokon elindult projektet, amíg napjainkra, vagyis a vajúdás végére megszületett egy újabb mozaikszó az RTSS. (Real Time Strategy Shooter, ejtsd. Riőltájm Sztretődzsi Súter)

(Itt álljunk meg egy szóra. Szívem vágya egy MMOBFHSFPRTDT!!! Ha valakinek van ötlete, mire gondoltam írja meg feltétlenül! A helyes megfejtők között kisorsolok egy teljesen haszontalan tördelőt...)

A fiúk az S2Gamesnél már nem elégednek meg az egyszerű, mezei szétrúgom a s*gg*d*t progikkal, magasabb régiókba emelkedtek, és megfűszerezték egy kis RTS-sel. Nem érthető? Akkor sztepbájsztep, még egyszer. Van két csapat. Ez a két csapat 64 emberből állhat, vagyis 32-32 mindkét oldalon. A két oldal az emberek és a gonosz monszterek. Maga a játék csak neten játszható, és a megvásárlása után nem igényel havi díjat. Illetve lehet, hogy a fejlesztők igényelnének, de az lenne az év vicce, ha még ezért kellene havonta perkálni valamennyi zsét! No mármost, jelen két csapat erősen, mi több, magas szinten nem szereti egymást. Ezt azzal teszik egyértelművé, hogy különböző fegyverekkel lőnek egymásra. A 62 játékos a két fél harcosainak bőrébe bújva, léphet a világba. De egyvalakinek a mindkét csapatban alapvetően más feladata lesz... Tádám! Madártávlatból, a már jól megszokott stratégiai nézetből építhet, fejleszthet fegyvereket, fegyverturbózó eszközöket és adhat utasításokat a plebsz számára. Szerencsétlen katonáknak nem elég a terep vérszükségletének folyamatos ellátása, a fegyverekre kellő pénz kis szőrszörnyekből történő kiszipolyozása, még a „bigbráder" is fentről osztja az igét. Mert ugyan eleddig még nem mondtam, de bizony, mint mindenhol, még ebben a világban is komoly mennyiségű zsetonba kerül a fegyver, az upgrade, nem is beszélve reanimálásunkról. Hogy ki nyer? Szerintetek? Aki leghamarabb lépi át megvásárolt karaktereinek korlátjait. Azzal, ha rábök az exit gombra...



VADÁLLATIAS! A grafikára gondolok. Tudniillik ez az egyetlen egy olyan dolog, amelyikbe, még ha akarnék, sem tudnék belekötni. Mármint a grafikai megvalósításba. Szép textúrák, gyönyörű pályák, gyorsnak tűnő grafikai motor – bár ez utóbbi teljesen gépfüggő, mint mindig – fényesítik az amúgy meglehetősen döcögős játékmenetet. Igen. Döcögősnek mondanám, nem azért, mert szaggat, mert nem tesz ilyet. Hanem azért, mert - mint arra már utaltam - kaotikus! De nem is kicsit! A béta teszt alatt egyetlen egy olyan csapatot nem sikerült létrehozni, amelyikben mondjuk a pályára szabott 60 perces időlimit alatt valami épkézláb dolgot lehetett volna kreálni. Persze nem kizárt, hogy a játékosok voltak hülyék – ebbe persze szigorúan belevonva magamat is –, de olyan feelingem volt végig, hogy a bal kéz nem tudja, mit csinál a jobb, és nem elég, hogy nem tudja, a góré még be is szól. És alapvetően ez nem hiszem, hogy meghosszabbítja a játék élvezhetőségét. Jómagam nem egy multiplayer csatában vettem részt. FPS, RTS és MMORPG is kipiálva! De vagy én vagyok szellemileg alultáplált, vagy ez a játék nem azt hozza, amit ígértek. Aki FPS nézetben nyomul, nem érzi, hogy FPS-t játszik. Aki a „kormánykeréknél" ül, nem érzi az ujjait, mert annyit kattintgat az élő plebszből álló csapattagoknak szánt parancsokra, hogy rövidtávon leszakad az ujja. Egy viszont a játék számlájára írható! Kihozza még a legszelídebb BKV ellenőrből is a vadállatot... Még szerencse, hogy csak otthon, ahol a négy fal és az internet korlátolja a tetteiben az embert.

Ja! És a fentebb ígért magvas vélemény:

Még jó, hogy csak BETA teszt volt és nem kell százalékot adnom rá... Remélem, fejlesztenek rajta valamit. Vagy mondjuk inkább belőle. Tudom javasolni a sakkot.

Az legalább azért jó, mert jó. Ja! És nem nagyon vannak korlátjai... ■ VÉRESTALPÚ BROÁF SOMOS JENEUX

> NYÍLT LEVÉL A KALAUZNAK

Magasan kvalifikált, tanult, több diplomás kalauz bácsi!

Van nékem egy haverom – nevezzünk csak a példa kedvéért egyszerűen Broáfnak –, aki egyszer azt mondta egy embertársára, idézem: „Ennyi ésszel már ellenőr is lehetne, de csak dizájnernek alkalmas"... Vagy ezt nem is Ő mondta... na mindegy. A játék a lényeg mostan.

Szerintem a játék alapötlete jól kitalált. Emlékezzen mindenki vissza – már aki játszott – a WarCraftra vagy hasonló stílusú játékra, hogy bizony-bizony eszébe jutott a gondolat, mi lenne ha ő maga lenne az a harcos, akit éppen irányít isteni hatalommal felruházva. Nos, ebben a játékban ez a lehetőség adott, akinek pedig éppen nincs kedve öldökölni, az játszhat úgy, mint az előbbiekben említett program(ok) valamelyikében.

Persze azt azért meg kell említenem, hogy egy játék sikerét nagyban befolyásolja az irányító tevékenysége, irányítóképessége. Tesztelés során volt alkalmam mindkét véglethez. Volt olyan csata, amiben időkorlát hijján 3 óráig tartott egy menet, de ellenpélda is akadt: 3 perc alatt levertek minket, mint vak.

Összességében tehát, Alultáplált Vérestalpú Broáf Somos Jeneux Ehümér Tódor Szem Benéz uram, ez van. Nem a játék kinézetét, vagy történetét, vagy egyes részleteit kell nézni, hanem magát a játékélményt, ami lehet rossz vagy jó.

Maradok továbbra is jegynélküli tisztelettel:

■ NÉPI ELENOR LAZA

HAEGEMONIA: A SOLON HAGYATÉK

Nemrég látott napvilágot a hír, hogy készül a kiegészítő a Haegemoniához, így felkerekedtünk, hogy meglátogassuk a Digital Reality csapatát és kifaggassuk őket, mi is várható hamarosan. A játék egyik tervezőjét (Pellus) sikerült kivakarnunk egy halom papír alól és viszonylag emberi formára pofoznunk – leadás előtt ez nem is olyan egyszerű feladat egy fejlesztőcsapatnál!
Így most ő válaszol a kérdéseinkre.

Láttuk, hogy éppen nagy csatában voltál valakivel. Játékossal vagy az AI ellen harcoltál?
Pellus: Éppen a pályák belövésénél tartunk és az egyik programozó körülbelül olyan erős játékos mint én. Vele gyilkoltuk itt egymást – és persze megnyertem volna! <görbén néz> Sajnos a teszterek ellen nincs sok esélyem, de vele jókat szoktunk játszani...

Mennyire lesz fontos a multiplayer mód a játékban, hogy a leadás előtt ezzel foglalkoztok?
Nagyon. A legtöbb kritikát amiatt kaptuk, hogy a többjátékos mód nem volt elég élvezetes . Átnéztünk több ezer e-mailt, és a legjobb ötleteket összeraktuk, „újrabalanszíroztuk"a játékot, felgyorsítottuk és rengeteg új kombót tettünk bele. Most már nem csak a battleshipekkel kell tarolni...



Singleplayer?
Ebből a szempontból is új utat választottunk – hagyományos értelemben vett „singleplayer" csak minimális van a játékban. Viszont rengeteg skirmish és multiplayer pályát tettünk be – A Solon Hagyaték ezekből több mint 15-öt tartalmaz, rengeteg új scripttel és apró ötlettel. Igyekeztünk úgy variálni a Haegemonia lehetőségeivel, hogy minél élvezetesebb (single- és multiplayerben is játszható) pályákat kreáljunk. Vannak persze olyanok is, amelyek csak az egyik vagy másik módban játszhatók.

Mit tettetek még a játékba? Új találmányok, új egységek...?
Na ezekből aztán van bőven... Körülbelül 60 új találmány van – hogy a játékot áttekinthetőbbé tegyük, a legalapvetőbb fejlesztéseket most mindenki megkapja (vagyis a játék magasabb technológiai szintről indul a játékosok számára). Rengeteg új egység, speciális fegyverek minden fajnak és persze az új Solon egységek, amiről az egész kiegészítő szól.

Ezek az egységek miben különböznek a régiektől? Már a grafikától eltekintve?
A Solon technológia bár nagyon erős, készítői mindig is szerették volna megakadályozni, hogy rossz kezekbe kerüljenek, ezért egy speciális egység szükséges minden űrhajó vezérléséhez. A Solon Kommunikációs Központ (angolul: SCC) felépítése után aktiválódnak a Solon űrhajók, ha ez megsemmisül, azonnal leállnak és képtelenek támadni is. Solon egységekkel nyomulni borzasztó könnyű, de egy jól irányzott csapás az ellenfél részéről és a haderőnk megbénult...

És akkor miért érdemes használni őket?
Már a legkisebb egységük (a vadász) is képes lebénítani az ellenséges hajók hajtóműveit. Korvettjeik megbénítják az ellenfél fegyvereit, míg a cirkálóik minden bevitt találattól gyógyulnak. Egy vegyes Solon flotta magánál sokkal nagyobb haderőt is képes megállítani és megsemmisíteni!

Milyen újítások vannak még?
Rengeteg. A teljes „újrabalanszírozás", amit említettem néhol elég radikálisra sikerült. Komoly irtást végeztünk a nem használt opciók és képességek között, rengeteget összevontunk vagy módosítottunk. Most rendkívül erős lett a kémkedés, nagyon jól használhatók az aknarakók, minden fajnak új speciális képességű szondái vannak. Mondjuk elég jó vicc az ellenfél büszkén támadó flottájának a közepébe vinni az önmegsemmisítő szondánkat és berobbantani... A pénzrendszer is teljesen átalakult. Míg korábban elég volt adóztatni, most nagyon komolyan dolgozni kell a gazdasági vonalon, hogy eltarthassuk a flottánkat! A találmányok is erősebbek ezen a vonalon – aki nem figyel erre, bizony hosszútávon pórul jár...

Ez elég soknak tűnik...
<egyre jobban belelendül> Pedig még nem beszéltem ezer dologról... Új épületek vannak, amik egyrészt védenek az ellenfél speciális támadásaitól vagy akár támadásra is használhatók – mondjuk sebeznek a bolygó környékén minden ellenséges egységet.
Rengetegen kérték, hogy a gyártáshoz hasonlóan a fejlesztést is lehessen „gyártási sorba" rakni. Most már ez is működik. És persze apró kis kényelmi funkciókból rengeteg bekerült – ezek jórészt visszajelzések alapján...

<elhaló hangon> **Grafikák, zene?**
Természetesen. Az új egységek mellett rengeteg apróság készült el, amit nem okvetlenül vesz észre az ember azonnal. Effektek, hátterek, bolygófelszínek, érthetőbbé tett, átdolgozott képernyők, új demólevel a főmenü alatt stb.
Zeneileg a Solonokhoz kapcsolódik a legtöbb újdonság: mivel ők sokkal hangsúlyosabb szerepet kapnak ebben a részben, zeneileg is saját motívumot kaptak és persze új harci zenék is lesznek a játékban!

Egy gyors utolsó kérdés! Magyar verzió?
Természetesen lesz és remélhetőleg egy apró meglepetés is, külön a magyar vásárlók számára...

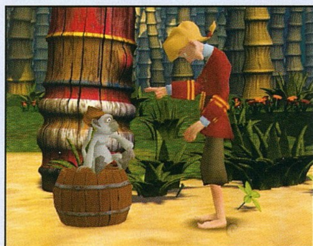
Az olvasók nevében köszönjük az interjút és sok sikert a „programzók vs. designerek" összecsapásban!
Örültem a beszélgetésnek, remélem hamarosan kapható lesz a kiegészítő és mindenkinek legalább annyi örömet okoz majd, mint nekünk az elkészítése!





FÉRFIAK ELŐSZÖR

Megjött az e havi! Nagy szerencsémre a Gamer olvasóinak többsége hímnemű, így nem különösebben tartjátok kétértelműnek, ha a fenti felkiáltással nyitom a rovatot. Akik esetleg mégis az XX kromoszómapáros kategóriájába tartoznak, azoktól elnézést kérek. Úgyis sokkal jobb lánynak lenni nyáron, mert kevesebb ruha lehet rajtuk, mint a hímneműeken. No persze, ehhez a mai divatirányzatoknak is dolgozniuk kell a háttérben, mikor a bébik már inkább vetkőznek, mint öltöznek. De mit is beszélek itt összevissza, hisz ez továbbra sem a legfrissebb női magazin következő száma, hanem „az a fókuszos" rovat, melyhez a nyár végére való tekintettel egy hűtött palack ásványvizet csomagoltunk :). Ha nem találnátok a fólia alatt, akkor máris kezdhetitek befenyíteni az újságost. A sűrített szörpöt már nektek kell belenyomni (a palackba), de amíg keresitek a csodás matériát, addig nekikezdek a soron következő témának. A „Hölgyek Először" után értelemszerűen a csávók következnek.





`HELLO, A NEVEM GUYBRUSH THREEPWOOD, ÉS KALÓZ SZERETNÉK LENNI!` Ezzel a legendává vált mondattal nyitott a LucasArts egyik leghíresebbé vált kalandjátéka, a Monkey Island sorozat. Guybrush tökkelütött fiatal, aki egymaga szinte semmit sem csinál jól, nagyon rossz humora van és folyton peches. Ergo minden adott ahhoz, hogy a játékosok azonnal megkedveljék, és már annak is örüljenek, ha az irányításukkal valami értelmeset képesek kihozni hőn szeretett kalózjelöltjükből. A LucasArts Entertainment szárnyai alatt 4 részt élt meg eddig a sorozat, melynek első három része világsiker lett, a negyedik sajnos nagyon nem. Felesleges lenne belemennem, hogy vajon a 3D megjelenítés teszi-e tönkre a mai kalandjátékokat, nem ez most a feladatom. Egy a lényeg, hogy az Escape From Monkey Island, azaz a negyedik epizód messze alulmúlta a várakozásokat mindenki szemében. Guybrush minden negatív tényező ellenére akkora siker lett, hogy még a tengerimalacom is majommá akarja operáltatni magát, annyira fan, és állandóan a Monkey Island betétdalát purcogja szénazabálás közben.

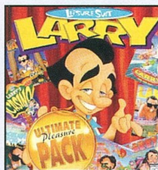
Guybrush Threepwood tehát négy részen keresztül küzdött szerelme, Elaine Marley kormányzó kegyeiért (figyelmesebb olvasó lévén már fel is kiáltottál remélem, hogy: HOHOHOÓÓÓ, Ő ISMERŐS!), továbbá harcolt a halálából folyton visszatérő Le Chuck szellemkalózzal. Az első rész mindössze 2 MB volt, a mai letöltésvezérlő szoftverek méretével vetekedhetne. Ebben a történetben helyezték el az alapokat, melyekre az összes többi rész épül. A második rész önmagában hihetetlen jól sikerült, a befejezése mégis citromdíjas lett. Világméretű botrányt okozott, a játékosok fejeket követeltek a fejlesztők soraiból. Hogy miért? Igyekszem körülírni a problémájukat árnyaltan, nehogy lelőjem a poént, hátha valaki még nem játszotta végig. Tehát a gamerek szerint minden olyan befejezés rossz, fantáziátlan és óvodás, amelyik arra épül, hogy az egész első két rész csak álom volt csupán. Ja, hogy nem volt árnyalt megfogalmazás? Bocs. Legalább egyértelmű lett. :)

A harmadik résztől már hangot is találtak Guybrush szerepére, így a rajongók Dominic Armato nevét skandálhatták hónapokon át, miután a Curse of Monkey Island megjelent. Dominicet sikerült mikrofonvégre kapni, ugyan fotót sehogy sem sikerült találni róla, valószínűsíthetően azért, mert nem kívánja öngyilkosságba kergetni a monitort csókolgató 8-80 éves női korosztály kalandjáték-megszállottjait. (Nem vicc, a nővérem, aki már rég felnőtt nő, azonnal felkapja a fejét, és mosolyogva ugrabugrál tapsikolva, ha véletlenül egy mondatban használom előtte a Dominic és a Monkey Island szavakat.) Az interjúk hadát túlélt Dominic mélységes csalódottságáról nyilatkozott bárkinek, aki arról kérdezte, szeretné-e folytatni, ha esetleg felkérnék az ötödik részhez, vagy a tervbe vett Monkey Island filmhez. Egyiktől sem zárkózik el, noha szeretné, ha Ron Gilbert visszatérne, és az eredeti forgatókönyvírógárdával dolgozhatna együtt. (Noha Dominic sohasem dolgozott Ronnal, de nagyon nagyra értékeli az elveit és azt, amit megalkotott.) A LucasArts is romlik sajnos, Ron Gilbert anno még Lucasfilm Gamesnél a Maniac Manison és Zak McCracken párossal ügyködött, nem csoda hát, hogy a SCUMM engine PC-n is óriási sikert aratott, hiszen majdnem az összes Lukasarc kalandjáték azzal készült. A SCUMM szócska rövidítés, a „SCRIPT CREATION UTILITY for MANIAC MANSION"-t fedi. (Hmm... :))



A Lucasfilm Gamesnél megalapozták hát hírnevüket, amit a hihetetlenül alulértékelt Loom követett, majd a Monkey Island sorozat, a Day of the Tentacle, a The Dig, a Full Throttle, innen pedig ismerős a történet, hogy csak a nagyobbakat említsem. Kár, hogy a cég ma már szinte csak a Star Wars játékokat erőlteti. Talán azért, mert a stúdiófőnök/alapító még mindig Mr. George Lucas? (Akitől mellesleg már igazán elvehetné valaki a rendezői pálcát minden téren.)

Ron Gilbert pedig csak a második Monkey epizódig dolgozott a történeten. Már réges-rég elhagyta a LucasArtsot, jelenleg a Cavedog Entertainmentnél dizájnerkedik. (Legutóbb a Total Annihilationnel rukkoltak elő.) Újabb veszteség :(



'HEEEEY, BABY!' – LEISURE SUIT LARRY Ismét egy legenda. Persze-persze, tudom, itt mindenki legenda, de valahogy el kell kezdenem, ha újabb prominens személyiség következik. Larry 7 részen át hajkurászta a nőket, azaz próbálta őket a hancúrlécre ültetni. Pontosabban csak 6 részen keresztül, mert az egész játék atyja, Al Lowe a harmadik rész után nem akart többet, és bejelentette, sohasem lesz negyedik rész. Ehhez tartotta is magát, így mikor a Sierra rákönyökölt a gerincére, hogy ideje lenne folytatni a részvény és egyéb árfolyamok emelkedése miatt, nem negyedik részt kreált, hanem ugrott egyet, és ötödik lett. Guybrush-hoz hasonlóan Larry is szerencsétlen figura, csak ő nem lúzer kalózjelölt, hanem teljesen kommersz, kopaszodó pojáca. Larry



volt az első olyan kalandjáték hős, aki kifejezetten az idősebb korosztálynak készült. Majdnem hogy szoft pornó jelzővel illették páran a megjelenésekor. Azért attól nagyon messze állt, a képi humor ott még kevéssé dominált. Al Lowe volt a játéktörténet egyetlen dizájnere, aki mindig beleírta magát a játékaiba valamilyen apró csellel. Több vállalatnál, ahol a dolgozók suttyomban Larry kalandjaiba merülve szoboroztak a monitor előtt, szankciókat kellett bevezetni, hogy munka is folyjon. Erre Al Lowe is gondolt, és szokásos bohém stílusával később beépíttetett egy BOSS opciót is a játékokba, amelynek használatával a játéktér azonnal eltűnt, és méretes grafikonok jelentek meg. Nesze nektek, vállalati hajcsárok :) Akár hiszitek, akár nem, a Larry epizódok egyike tartalmazta a világ első számítógépes játékába rejtett reklámot. Nem közvetlen reklámot, hanem úgynevezett „product placementet". Az olyan, mint mikor egy magyar mozifilmben a főhősnő meglepően közel tartja a kamerához a chipseszacskót, esetleg még meg is igazgatja, hogy a márkajelzés jól olvasható legyen. Na, a product placement ilyen húzás, csak a Larry játékok esetében legalább jól elrejtették. Az egyik részben sűrűn kellett telefonálgatni Larryvel, ez a U.S. Sprint telefontársaság támogatói összege miatt került a történetbe. A csacsogás végén egy női hang szépen bemondta, ahogy kell: „Thank You for using U.S. Sprint's Service"

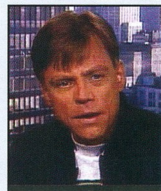
Sőt, a legtöbb példányban kalózmásolt játék is a Larry 1 volt, a Sierra hivatalos statisztikái szerint legalább negyvenszer annyi „user's manual"-t adtak el a játékhoz, mint magát a játékot. :)

Al Lowe a legidősebb játékkészítők között van számon tartva, sajnálatos módon a Sierra nem tervezi következő Larry epizód megjelentetését, mely már papíron létezik is „Lust In Space" néven. Sőt, annyira rossz időszakon ment át a Sierra Online az utóbbi években, hogy bezárták a Yosemite-i stúdiójukat, egyúttal nyugdíjazták Al Lowe-t is. Ismét óriási veszteség a játékszakmának, de ez jóval mélyebb történet, még visszatérünk rá egy másik rovatban. Pedig, ha sikerült volna a Larry 3 után megcsinálnia a világ első interaktív, on-line kalandjátékát... (Amelyet azóta sem sikerült megvalósítania senkinek, Al Lowe legutolsó reakciója is annyi: ...ma már elhiszem, hogy lehetetlenség megvalósítani.) :)

CRISTOPHER BLAIR (MARK HAMILL) – WING COMMANDER SOROZAT. Többen meglepődtek, mikor a kilencvenes évek derekán kedvenc űrszimulátoruk átvezető animációiban megpillantották Cristopher Blairt, illetve a főhőst alakító Mark Hamillt. Mr. Luke Skywalker kissé megöregedve, de sokadik huszadrangú szerepe után (természetesen a Csillagok Háborúja utáni időszakról beszélek) el-



vállalta, hogy új területen próbálja ki rozsdásodó képességeit, egy interaktív űrszimulátor játékban. Az Origin nagyszerű szerződést kötött vele, továbbá Chris Roberts főmufti víziói és történetmesélése is szimpatikus volt neki. Blairt ugyan a harmadik részig a játékos nem láthatta (hiszen a Wing Commander első két része még nem volt olyan technikai színvonalon, hogy a fejlesztők rajzolt átvezető animációknál modernebben gondolkodhassanak), Mark Hamill szerződtetése telitalálat lett.



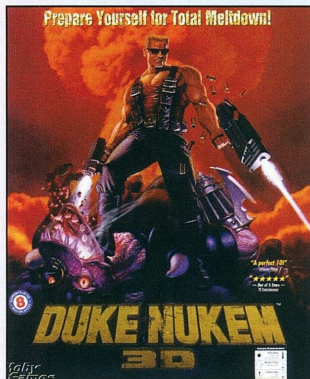
A szerepe átolvasásakor a „sztár" első kérdése az volt, hogy miért Blair a neve, hihetetlen idiótának találta. Aztán az Origin emberei elmagyarázták neki, hogy a Wing Commander sorozat első részének megjelenésekor az egyetlen portrérajzon, mely a főhőst ábrázolta, egy feketés-kékes hajú középkorú figura volt látható, így a „Blue Haired" házon belüli szakzsargon valahogy átcsapott „Blair"-be. Mark nagyot nevetett, és túllépett a problémán. :) Nem csoda, hiszen az Origin fontos volt a számára (milyen is lett volna, ha jövőbeni tervei ilyen apróságon buknak el), mert a BLACK PEARL képregénysorozatát hajlandók lettek volna játékként megcsinálni és kiadatni. Igen, jól olvastátok, Mark Hamill nagyon mélyen belenyúlt a tutiba, a filmvászon után képregényben utazott és utazik máig is. :) Semmi nem lett ebből a tervükből, azután főleg nem, hogy a Wing Commander 5-ben szépen kiírták Blairt a sorozatból. (Megjegyzem, zseniális módon csavarodott ott a sztori.) A Wing Commander sorozatról bővebben is olvashattok, ha lapozgattok még egy kicsit a Gamerben.

'WHAT THE HELL...' – SOLID SNAKE (METAL GEAR SOLID 1-2-3) Ahhhh, hihető? Elérkeztünk végre a mai kor nonplusultra hőséhez. Az eddigi játéktörténelem legismertebb férfikarakterét van szerencsém bemutatni. (Az adatok szigorúan a 2002



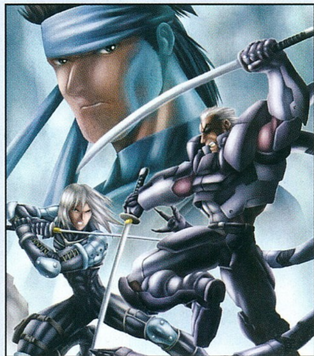






decemberében felmért 10-28 év közti korosztályt takarják.) Snake, a Metal Gear Solid sorozat cinkesen hideg stílussal szambázó beszivárgó kéme Hideo Kojima mesterműve. Első sikerét a Metal Gear Solid Integralban érte el, azóta kikiáltották már mindennek, ami pozitív lehet a világon. Annyira komplex és sokrétű karakterré vált az MGS sorozatban megismert tulajdonságai miatt, hogy Lara Croft-méretű marketinggépezetre van szükség, hogy visszatartsák a tonnányi rajongói levelet. Persze a levelek nagy része nem a Konamihoz érkezik, hanem David Hayter részére, aki nem másért felel, mint Snake hangjáért, amely hatása szempontjából a játéktörténelemben talán csak két másik hang mellé sorolható be. Duke Nukem és Ben (Full Throttle) ez a páros. David interjúkérdéseiben az első helyen az szerepelt, hogy hogyan lehetséges ilyen hangot előállítani emberi hangszálakkal. A válasza egészen egyszerűen annyi volt (nagy nevetések közepette), hogy sokat kell a hangfelvételek előtt füstös kocsmákban tartózkodni, és vedelni a jéghideg koktélokat. David nagyon sikeres fiatalember, aki nem csak a számítógépe előtt ül egész nap, hanem néha (a Gamer olvasása mellett) elmegy moziba is (ahol nem Gamert olvas, de a farzsebében becsempészi az előadásokra a biztonság kedvéért), szóval a moziba járók megfigyelhették, hogy nagyon komolyan megírta az X-Men forgatókönyvét, amivel máris belopta magát a Marvel Comics szívébe. Amint a hír felröppent, miszerint Davidhez hozzávágták a manapság egyik legkedveltebb képregénysorozat forgatókönyv-írási jogát, százezrek fejelték le a monitort/televíziót/zsebrádiót félve attól, hogy a Metal Gear Solid 3 már az ő hangja nélkül készülne el. (Hatásszünet) Nem kell félni, nem így lett. Hideo Kojimának és a Konaminak van elég pénze ahhoz, hogy egy megfelelő méretű bőrönddel rávegyék Hayter urat, hogy ugyan már, nem olyan sok az a 3500 sor dialógus, nyekeregjük már föl közös erővel. Valószínűleg az is segítette a döntésben Davidet, hogy a Konami már kialakult technológiát használ, így míg a Metal Gear Solid 1 idején még kínkeservvel kellett figyelni a japán szájmozgást, a második résztől kezdve már lip-synchronization van, amely értelemszerűen az angol magán- és mássalhangzóknak megfelelően mozgatja a karakterek száját. (Fontos, hogy egyelőre még a japán verzió sem készült el, de ezt úgyis simán tudjátok az E3 beszámolónk miatt.)







Az internetes fórumok izzanak azzal kapcsolatban, hogy sikerül-e megállapodnia Kojimának a harmadik rész megjelenése (és biztos sikere után) egy hollywoodi kiadóval, és elkezdeni a MGS film előkészületeit. Azok után, amit az MGS sorozat történetvezetéséből láttunk, nem hinném, hogy csalódnánk. Én már számolom a napokat a harmadik részig. Aki nem ezt teszi, sőt, továbbmegyek, aki nem ismeri a Metal Gear sorozatot, az körülbelül olyan játékélményről marad le, mint a 4 éves Leopold, akitől elveszik az építőkockát.

ZÁRSZÓ. Szeretném megköszönni Neked, kedves olvasó a visszajelzéseket, melyeket az elmúlt megjelenések alkalmával kaptam, remélem, a kommunikáció a rovat végéig megmarad közöttünk, hiszen csak ismételni tudnám a legfontosabbat: értetek van, alakítsátok Ti kéréseitekkel, véleményetekkel. Most nyomás napozni, amíg még lehet! -=Flatline=-



STAR WARS GALAXIES
AN EMPIRE DIVIDED

Fejlesztő: Verant Interactive **Kiadó:** Lucasarts **Web:** www.starwarsgalaxies.com

Dúl a polgárháború. A lázadók ugyan elpusztították a Halálcsillagot, de a Császár még mindig többezer rendszert tart a markában. A galaxisban azonban egyre több kalandor törekszik az egyetemes béke helyreállítására, amit nem feltétlenül néznek jó szemmel a fejvadászok és a bűnözők, akik vígan élnek és gazdagodnak a káosz időszakában... Hol a te helyed ebben a forgatagban? Te mit tennél, hogy megváltoztasd ezt a világot? Békére vágysz? Vagy jó a káosz? Esetleg visszahúzódva bütykölnél egy garázsban, távol a forgatagtól? A döntés a tied!

ÉS ELJÖTT A NAGY NAP? Mondhatnám, hogy sajnos nem lehettem ott az első napon, amikor megnyitották e világ kapuit, de ez nem lenne újdonság, hiszen a login szerver összeomlása miatt, senki nem lehetett ott, pedig azon a napon 125000 játékos kísérelt meg bejelentkezni. Szerencsére ezt a hibát gyorsan kiküszöbölték, és a teltház miatt hamarosan új szervereket is indítottak, így mire jómagam is beszereztem a programot, megúsztam a korai „gyerekbetegségeket", bár jutott még bőven nekem is...

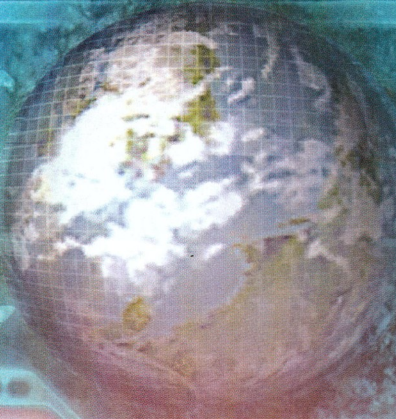
Bevallom, nagy izgalommal vettem kézbe a „csodát" rejtő dobozt, sokat vártam a SWG-tól, függetlenül attól, hogy a bétatesztelők 90%-a válaszolt a „Szerinted kiadható-e már a játék?" kérdésre NEMmel. Most, 3 hét játék, számos átvirrasztott éjszaka és változásokat hozó patch után azt kell mondanom, igazuk volt, nagyjából még fél év fejlesztés/feltöltés férne rá a programra, jelenleg csak a szebb jövő reményében érdemes vele játszani.

Na de ne siessünk ennyire előre.

MMORPG - FELTÉTELEK. Rengetegszer kérdezitek tőlem levélben, egyáltalán mi szükséges ahhoz, hogy valaki Massively Multiplayer Online (szerep)játékkal játsszon, ezért dióhéjban összefoglalom. A program amúgy sem egyszerű beszerzése csak az első lépés, és érdemes előtte gondoskodni a másik két fontos tényezőről. Az egyik a megfelelő sebességű internet kapcsolat (minimum 56k-s modem), lehetőleg időbeli és mennyiségi használati korlátozás nélkül. A másik pedig egy olyan bankkártya, amit Amerikában is elfogadnak (eddig a legbiztosabb a VISA classic), és amin természetesen megfelelő mennyiségű pénz van a havidíj kifizetésére (ez általában 12-15 dollár, esetünkben 14.99). Igaz, ezek a programok általában 30 napig ingyenesen játszhatóak, ám a regisztráláskor már kérik a bankkártya adatait, ezért enélkül nem tudod megkezdeni a kalandozásodat. Esetleg jó kapcsolatokkal rendelkezők beszerezhetnek „feltöltő kártyát" (game card) is a programhoz, ez esetben nem szükséges a bankszámla.

ÁLMODOZÓK BIRODALMA. A SWG-ban jelenleg húsz szerver van, és a játékosok galaxisonként (értsd: szerve-





renként) legfeljebb egy karaktert kreálhatnak. Ezek átmozgatása egyelőre nem lehetséges - bár bizonyára az EQ mintájára - jó pénzért később lesz erre lehetőség. Egy hozzáféréssel (account) maximum tíz karaktert generálhatunk és dédelgethetünk, ami látszólag talán kevés, ám a különleges skill rendszernek köszönhetően tökéletesen elegendő.

A karaktergeneráláskor szembesülhetünk először a SWG lélegzetelállító grafikájával, hiszen döbbenetes részletességgel választhatjuk meg kalandozónk kinézetét. A lehetőségek persze a fajoktól is függenek, van amelyiknél a tokát, míg másoknál az ormányt, vagy éppen az „antennákat" és egyéb nyúlványokat lehet változtatni, hogy az általános dolgokat ne is említsem (bőrszín, smink, tetoválás, szájszélesség, fülek nagysága, mellbőség, súly, magasság, frizura, életkor stb.). Nem valószínű tehát, hogy hasonmásunkkal találkozzunk a galaxisban, annyira részletesen meghatározhatjuk kinézetünket.

A nyolc választható faj: human, bothan, mon calamari, rodian, trandoshan, twi`lek, wookie, zabrak. Rendkívül vonzó volt számomra, hogy bár mindegyik más és más adottsággal van megáldva, mégis kitanulhatja akármelyik szakmát, nincsenek megkötések - éppen úgy lehet mester táncos egy wookie, mint egy twi`lek.

A foglalkozások (osztályok) terén első látásra jóval szerényebb a kínálat (artisan, brwaler, entertainer, marksman, medic, scout) ám ezek csak a fő szakmákat jelölik, mindegyiken belül több speciális terület is van, illetve bizonyos karrierekhez több dologból is mesterré kell válni (pl. bounty hunter). Nem tilos több szakmát is felvenni, és megtanulni, sőt a skillpontokat (amiből öszszesen 250-el gazdálkodhatunk) később vissza is szerezhetjük, igaz a szakmára fordított tapasztalati pont ekkor odavész. Ez azonban nem dráma, hiszen minden területen külön-külön gyűlik ezek értéke (felderítés, tánc, gyógyítás, túlélés, tanítás stb.) és ahogy fejlődünk, ezek a dolgok akár feleslegessé is válhatnak. Én az állatszelídítő (creature handler) szakmát szemeltem ki magamnak, ám ehhez több felderítő (scout) képességet is mesterszinten el kell sajátítani, folyamatosan megismerni, tanulmányozni a természetet. Ebben a korai időszakban nélkülözhetetlen a fegyverhasználat, így ezt is buzgón gyakoroltam, sőt a túlélés érdekében megtanultam kicsit gyógyítani és táncolni is. Később azonban, e szakmák nagy része szükségtelen, hiszen ha az „ember" akár rancorokkal az oldalán is sétálgathat, nincs szüksége pisztolyra... Így aztán a képzettségünk éppoly egyedi lehet, mint a kinézetünk, mindenki ízlése szerint lehet professzionális Valaki, vagy mindenbe belekóstoló Kotnyeles, esetleg egy-két-három foglalkozás Mestere. És ezt később kedvünkre átvariálhatjuk, sőt akár alaptulajdonságaink értékeit is változtathatjuk! Ennek értékelését rátok bízom, annyit fűznék csak hozzá, ne feledjük, ez sci-fi világ.

Eszméletlen részletesség. Csaknem minden szakmához kapcsolódik valamilyen bütykölés, és ez valami eszméletlen részletességgel van megoldva. Példaként saját tapasztalataimat mondanám el. A felderítő (scout) az elejtett állatokból csontot, bőrt illetve húst szerezhet és a túlélési (wilderness survival) képességeit fejlesztheti majd, ha előzőleg a megfelelő állomásnál táborozási felszerelést készít a csontokból és bőrökből. A városoktól távoli csaták esetében igen hasznos lehet egy ilyen tábor, még akkor is, ha a legegyszerűbb, itt ugyanis a gyógyítók és a szórakoztatók is segíthetnek enyhíteni társaik fáradságát és esetleges fájdalmait (sérüléseit).

A felderítőkhöz hasonlóan a gyógyítók gyógynövények után kutathatnak, és ezekből gyógyszereket készíthetnek. Ám mindez meg sem közelíti a mérnökök és egyéb iparosok lehetőségeit, és az általuk felhasználható nyersanyagforrások választékát. Döbbenetes!

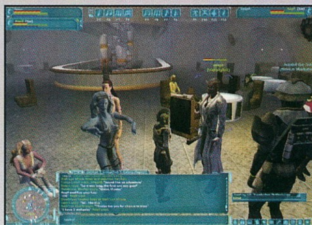
Mindez sajátos egymásrautaltságot szül, hiszen sokaknak szüksége van olyan alapanyagra, amit mások szerezhetnek meg, nem megoldás mindent magunk csinálni. Ha már tudjuk mit akarunk, jöhet a bazár terminál, ahol a játékosok által felajánlott termékeket és alapanyagokat vásárolhatjuk meg készpénzért, vagy aukció keretében. (NPC semmilyen árut nem értékesít illetve vásárol!)

A tanulás mindenre vonatkozik, ahogy gyakorolunk valamit, az a képességünk-tudásunk fejlődik, s ha megfelelő mennyiségű pontot értünk el, e területen szintet léphetünk. Ezt egyrészt a trainereknél tehetjük meg (szinttől függően egyre magasabb áron), de megtanulhatjuk más játékosoktól is. Az elfogadott tanításért a mesternek egyébként szintén xp jár. A legkülönösebb talán a nyelvtanulás, mert az mondjuk úgy „pöccre" megy, én is egy másik kalandozótól tanultam, amint az „Akarod tudni x nyelvet?" kérdésre igennel válaszoltam,













máris gratuláltak, tessék, már tudod. Így gyorsan meg is tanultam vagy hatot. Kicsit Matrix-filing nem? Egye fene, élőben is bevállalnám!

KÜLDETÉSEK. Nekem még kicsit szegényes a küldetések és főleg azok díjazási módjának kínálata, de a helyzet hétről-hétre javul. Feladatokhoz több módon is juthatunk, az általános un. Küldetés terminálokNál jelenleg két típust vehetünk fel, 1. segíthetünk valamit valahonnan valahová eljuttatni (szerényebb honorárium, kisebb rizikó), 2. el kell pusztítanunk valamiért egy gondokat okozó „fészket" (szinttől függő honor, ami azonnal megjelenik a bankszámlákon, amint teljesítettük a feladatot). Ezen felül van több különleges feladatokat adó terminál, amit csak ad ott karakterosztály (pl. fejvadász) vagy csoport (pl. lázadó) használhat. A városban kószálva és beszélgetve van számos NPC is, aki különböző, többé-kevésbé jól sikerült történetbe ágyazott feladatokat ad, sőt többször is kaptam feladatot játékosoktól, ám ez esetben a jutalom mennyisége és elnyerése már megegyezés kérdése.

Bevett szokás, hogy a csapatok felkeresnek egy küldetés terminált, és minden tag felvesz 2-2 azonos irányban (pl. délkelet) lévő feladatot. Ezután szépen sorban teljesítik mindet és megosztják a jutalmat.

KÖZÖSSÉG. Ez az a területe a játéknak, ahol egyszerűen nincs mibe belekötni. Életemből talán már éveket töltöttem online játékokkal, és még soha ilyen segítőkész, pozitív kisugárzású közösséget nem láttam. Egyszerűen nem volt rossz tapasztalatom - mindenki segítőkész, főként szerepjátszik, a honlapokon csak úgy hemzsegnek a szerverenkénti fórumhozzászólások, egymást érik a játékosok/céhek által szervezett események (player/guild event). Eredeti ötlet a játékban felvállalható helper játékmód. Ennek kiválasztásakor felvállaljuk azt, hogy legjobb tudásunk szerint segítjük a többi játékost. Ezek az „emberek" valóban egytől-egyig segítőkészek, végtelenül türelmesek, és többnyire tudnak is válaszolni a kérdésekre. Valószínű a fenntartók is örülnek, hogy nem szakad minden a GM-ek nyakába.

A közösségi élet sikere részben a jól kialakított kommunikációs rendszer (chat) érdeme, amit még a rendkívül hasznos e-mail rendszer is segít. Ráadásul leveleinkhez úti célokat (waypoint) is csatolhatunk, szóval le a kalappal...

SUMMA. Persze több száz oldalt megtölthetnék a játék részleteinek taglalásával, de nem teszem, hiszen mindent megtaláltok a hivatalos és a lassan

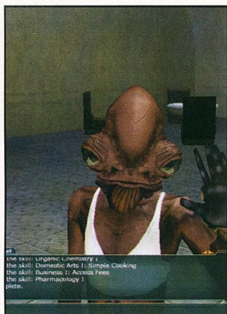
MAGYAROK KÖZÖSSÉGE

Igaz, a program Európában még nem jelent meg; mégis várható hogy a kezdetben maroknyi, ám azóta szépen gyarapodó magyar közösség egyre bővül. Mégiscsak jó ha nem idegenek között van az „ember", hanem részben segítőkész, „otthoni" nyelvet beszélő honfitársak között. Tehát aki velünk szeretne találkozni, jöjjön az egyik nem hivatalos RPG szerverre, a Starsider-re! A magyar várost a Naboo északnyugati tengerpartján találjátok...

ÉS AZ ERŐ SINCS MÉG VELÜNK...

Ismerve a világot, már lehet tudni, milyen képességekre érdemes gyúrni annak aki később jedi szeretne lenni. Ez azonban egyelőre nem lehetséges, és még ígéret sincs arról, mikor válik lehetővé. Akik pusztán ezért játszanának a játékkal, várjanak még egy kicsit.

ILYENNEK LÁTJA: LAZA



Az a furcsa helyzet állt elő, hogy nem olvastam a többiek véleményét, nehogy változtassanak a sajátomon bármely irányba is.

Volt szerencsém az EQ-val (EverQuest) játszani hosszú ideig – úgy egy, másfél év –, így az összehasonlítást hozzá tudom csak igazítani. Nagyon tetszik például, hogy itt az emberek – lehet, hogy csak egyelőre – nem a szintek elérésére hajtanak, hanem az egyes skillekre. Eddigi rövid játékom során – kb. 5 nap – sikeresen életet leheltem egy gyönyörűnek nem mondható Kalamári csajba, akivel az egyes városok kantinjaiban igencsak erotikus tánccal gyógyítottam az embereket. Negatívum viszont megegyezik az általam az EQ-ban is nagyon utált öldökléssel, bár még csapatban nem igazán játszottam. Összegezve, lehet hogy csak az újdonság varázsa hat rám, de az EQ-val összehasonlítva sokkal jobbnak tűnik egyelőre.

ILYENNEK LÁTJA: BROÁF



A baráti köröm nem egyszer hallgatta végig, hosszúra nyúló, nem éppen szofisztikált megnyilatkozásaimat Lukács György munkásságáról, azaz gyermekkorom rongyossá videózott kedvencét, a hőn szeretett IV-V-VI epizódot követő, rendkívüli csalódást okozó I és II részről. Elérkezett az az idő is, mikor már semmilyen véleményt nem kérdeztek tőlem az SW-ről és Gyuri bácsi gonosz ármánykodásának köszönhetően felraktam a polcra az I és II rész DVD változatát és magukra hagytam őket. Kicsit olyan érzésem volt mintha elvették volna a játékomat... De most felcsillant némi remény, hátha visszakapom! Döbbenetes feelinget áraszt magából az SW Galaxies. Minden olyan, mint amilyennek lennie kell! Azonban Lily fenti eszmefuttatásával teljesen egyet tudok érteni, már ami a BETA szagot illeti. A küldetések hiányosságával kapcsolatban csak annyival egészíteném, ki a dolgot, hogy amennyiben emlékezetem nem csal az EQ-ban sincs több féle. No mindegy. Biztos, ami biztos, bizalmam jeléül fél évre azért gyorsan előfizettem. Majd meglátjuk mire jutunk ez idő alatt wookiemal aki a keresztségben a Dejeux (ejtsd: DEZSŐ) nevet kapta tőlem. :)

Játékosok városai

Hamarosan (talán mire ezt olvassátok), már nem csupán ígéret lesz, hogy a játékosok házainak halmazai városokká válhatnak. Ezek a kialakuló közösségek hierarchikus rendszerben működnek majd, s minden új játékos, aki a város területén belül építkezik, állampolgárrá válik, tehát alkalmazkodnia kell az ott kialakított szabályokhoz.

A városi életnek persze rengeteg előnye van, hiszen otthonunk közelébe éppen úgy kerülhet bank, orvosi központ, mulatóhely, klónozó, küldetés terminál stb., így nem kell mindig a „hivatalos" városokba menni mindennapi igényeink miatt. Ráadásul a bevételt hozó helyek (pl. kocsma) tulajdonosai részesednek a bevételekből is. A város polgármestere a lakosokat akár be is sorozhatja, s az így kiválasztott katonáknak joga és feladata lesz a rend fenntartása - a nem kívánatos személyeket felszólíthatják távozásra, s ha azok ezt nem teszik meg kellően gyorsan, akkor megtámadhatják őket, sőt a /ban paranccsal elzárhatják előlük a város szolgáltatásait.

Ahogy nő majd a városok populációja, úgy léphetnék szintet és kaphatnak mind fejlettebb középületeket. A vezetőt maguk a lakosok választják majd, a tervek szerint hetente. Ám ahhoz hogy valaki ilyen pozícióba kerülhessen, új (egyelőre még nem létező) szakmát kell tanulnia, mégpedig a politikusit.

Természetesen a városi élet előnyeinek megvan az ára is. A területen belül több heti adó is kiszabható lesz, például a lakókra, a forgalomra és az ingatlanokra is.

A rendszer még kicsit kiforratlan, véglegesítéséhez folyamatosan várják a játékosok visszajelzéseit. Ebben jelenleg legtöbbet a tesztszerveren kalandozók segíthetnek, hiszen ők minden újdonságot születése közben próbálhatnak ki.

megszámlálhatatlan rajongói oldalakon, s ha megvan a játék, akkor a kézikönyvben is. Nem lehet azonban átadni azt a hangulatot, amikor például húsz játékos szórakoztatja megfáradt bajtársait a helyi ivóban, zenélve, táncolva. Egyik legemlékezetesebb estémet töltöttem így, holott csak néhány percre akartam betérni, de magával ragadott a közösségből áradó vidámság, szólt a Kockásfülű nyúl betétdalára kísértetiesen hasonlító zene és mi roptuk hajnalig. Volt köztünk wookie, twi'lek, ember és még ki tudja mi, nem is volt fontos... No nem kell aggódni, azért még mindig szívesebben megyek el mulatni a valóságban a haverokkal.;)

Akárcsak a többi MMORPG-ben, itt is mi magunk formáljuk a világot, és tetteink közben érdemes gondolni arra, hogy esetleges társaink szintén játszanak, szintén jól akarják érezni magukat és az, hogy mennyire élvezik az egészet, tőlünk is függ. A fejlesztők és a kiadók megteremtették ennek alapjait, a többi rajtunk áll, bizonyos lehetőségektől eltekintve (űrutazás, új fajok stb.) fontos részleteket megteremthetünk mi magunk is. A hiba inkább bennem volt, valahogy nem kötött le a táncolgatás, a tupírozás, a zenélés, mások pátyolgatása, sőt a magányos rohangászás és lövöldözés sem. Kicsit felrémlett bennem a Sims online, amikor órákig hagytam Kócost táncolni valamelyik házibuliban és közben kitakarítottam. Valószínű engem jobban lekötnek a klasszikus fantasy világok, ott jobban van kedvem látszólag érdemtelen részleteket felfedezni.

Ám Te nem biztos, hogy ilyen vagy. Ha össze kéne foglalnom, azt mondanám, a SWG a legszebb és legtöbb lehetőséget rejtő MMORPG, amit valaha láttam. Él, lélegzik, sejtelmes, csak még kicsit üres, céltalan. ■ **Lily**

Linkajánló

swgalaxies.supergamez.hu
swg.allakhazam.com
swgcb.yogn.net
swg.stratics.com
www.swgalaxies.net
swg.crgaming.com
swvault.ign.com
swg.mmorpg.net
www.starwarslore.com
swg.warcry.com
www.force-temple.com/galaxies
www.rpgplanet.com/starwars
www.swgcenter.com
swg.rpgforums.net

Értékelés



PRO átgondolt, kidolgozott rendszer › lélegzetelállító grafika › hangulat › alaposság › pozitív közösség

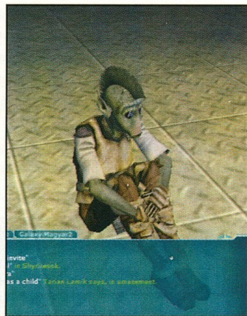
KONTRA „bétateszt" állapot › kisebb-nagyobb bugok › hiányzó világesemények és beígért lehetőségek

CD melléklet
csalás **háttérkép** javítás demo

Minimum gépigény
PIII1000, 512MB RAM, 700MB HDD

Aréna
Dark Age of Camelot 84%
Anarchy Online 75%
EverQuest 85%

Ilyennek látja: Lily



Számomra ez a néhány hét elég volt, elbúcsúztam. Kedvelem a SW világot, de olyan fanatikus nem vagyok, hogy az előbb-utóbb bekövetkező pozitív változások reményében itt ragadjak most, amikor még nagyrészt unatkozom. E galaxis felfedezése fantasztikus ígéret, ám ennyi időm nincs. Játszottam már számos MMORPG-vel, és ez az első, amiben úgy éreztem, ezt csak akkor lehetne igazán élvezni, ha benne tudnék „élni" – rendszeresen játszva, e világ polgáraként fejlődve, létezve, apró pontként beavatkozva annak jelenébe és jövőjébe, felvállalva ennek minden gondját, baját. És persze mindeközben léteznem kéne a való világban is, nem hagyva hogy a vonzás befolyásolja itteni létemet, feladataimat. Nem érzem magamban az Erőt ehhez, ám meglehet, ti éppen erről álmodtok már hosszú idő óta.

Az Erő legyen veletek!

Ilyennek látja: Brazil

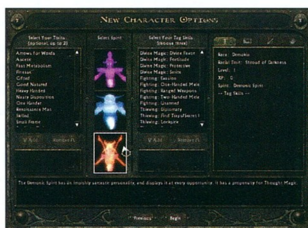
Komoly várakozással és némi aggódással vártam az SWG-t. Előbbit nyilván nem kell megmagyarázni, utóbbit viszont úgy gondolom igen. Az aggódás a játékról látott előzetes videók alapján elképzelt illetve feltételezett hardver konfigurációnak szólt – hiszen ki szeretne képregényszerűen létezni egy mozgalmas világban, és ki szeretne minden játékhoz új gépet vásárolni. Nos, a félelmek alaptalannak bizonyultak, az SWG egy ma átlagosnak számító konfiguráción tökéletesen fut (tesztgépünkben Athlon XP2000+ processzor és Geforce4TI4200 videokártya volt), mindössze a memóriára kell költenünk kicsit, ugyanis 512 Mbyte esetén kicsit sokat tölt, akadozik a játékmenet, 1 GByte memóriával viszont minden igényt kielégítve, elképesztően jól mozgó, gyönyörű és hangulatos világot varázsol elénk a program. Az öröm viszont sajnos nem teljes. Mert ugyan a grafika és a világ hangulata tulajdonképpen tökéletes, és a skill-rendszer is egészen jónak tűnik, valamint jó néhány olyan érdekes újítás fedezhető fel, ami eddig MMORPG-ben nem volt, és egy SW rajongó nyilván kéjesen visongva fetreng a bejárható bolygók, városok és egyéb helyszínek láttán, viszont maga a játék valahogyan nagyon kiforratlannak tűnik. Olyasmi, mintha egy nagy-nagy bétateszt alatt álló program lenne, melyben a grafikai motor és az alaprendszer készen van, de még nincs igazi tartalommal kitöltve. Nyilván ezen az elkövetkező hónapokban változtatnak sokat, és talán lassan bele is kerül minden, amit kezdetben terveztek, de némileg tisztességtelennek tartom ezért a tulajdonképpeni bétatesztért a teljes értékű havidíj beszedését. Ez viszont egy vérbeli SW rajongót nyilván nem tántorít el attól, hogy végre belekerüljön abba a világba, amiről eddig csak álmodott. A többieknek azt javaslom, várjanak egy fél évet, amíg a SWG kiforr...

LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER

Fejlesztő: Black Isle > **Kiadó:** Interplay > **Web:** lionheart.blackisle.com

A X. századi Európában jelentős problémát okozott a túlnépesedés, valamint az a tény, hogy a földeket mindig az elsőszülött fiú örökölte, és így a többieknek saját erőből kellett földet szerezniük, ha le akartak telepedni. Az államok vezetői a megoldást egy hódító hadjáratban látták, amely az arab országok területeinek jelentős megcsappanását vonta maga után. 1096 és 1099 között, az I. keresztes hadjárat során a lovagok Bouillon Gottfried lotaringiai nemes vezetésével elfoglalták Haifát, Akkont, Tripolit és Bejrútot, 1099-ben pedig még a szent város, Jeruzsálem is európai kézre került. A hódítók lendülete 1124-ig, Türosz elfoglalásáig tartott. Az elkövetkező években az arabok visszahódítottak néhány kisebb területet, amire a válasz a II. keresztes hadjárat formájában érkezett, ami azonban nem hozott látványos sikereket. A tehetséges Szaladin színre lépésével a mérleg nyelve visszabillent az arabok oldalára – a szultán egyesítette népét, szent háborút hirdetett a keresztesek ellen, 1187-ben Hattinnál megsemmisítő vereséget mért a lovagseregre, majd Jeruzsálemet is visszafoglalta. 1192-t írtunk, amikor I. Frigyes német-római császár, II. Fülöp-Ágost francia király és Oroszlánszívű Richárd angol király vezetésével a keresztény államok megindították a III. keresztes hadjáratot. Frigyest útközben érte a végzete, Fülöp-Ágost betegségére hivatkozva visszafordult, így Richárdra maradt a sereg vezetése. A háború azonban újból kudarcba fulladt, és Oroszlánszívűnek egyedül Akkont sikerült visszaszereznie...

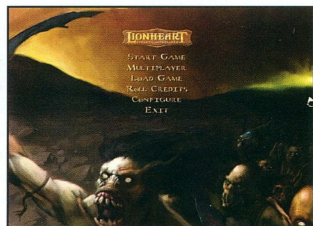
ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM. ...a város büszke népe azonban nem volt hajlandó megfizetni a rájuk rótt adót, ezért Richárd, hallgatva tanácsosára, kivégeztetett 3000 embert – mint később kiderült, nem kellett volna. A rengeteg kivégzés ugyanis egy ősi szertartás befejező része volt, aminek következtében megtörtént az úgynevezett Szétválás, és szörnyek, démonok, szellemek, de legfőképpen mágia áramlott ki az addig háborítatlan világba. Felismerve a fenyegetés nagyságát, Oroszlánszívű Richárd és Szaladin egyesítették erőiket, és a szörnyek nagy részét visszakényszerítették a mágikus résen át saját világukba...



Közel 300 év telt el azóta, és az emberek még mindig a Szétválás utóhatásaival küzdenek. Az itt maradt szellemek egy része egyesült az emberekkel, hatalmat kölcsönözve nekik, vagy nyomorba taszítva őket. Miközben a Templomos Lovagok és Szaladin Rendje állandó harcok árán megpróbálja fenntartani a törékeny egyensúlyt, az Inkvizíció újraépíti a civilizációt, és megtisztítja a „fertőzött" embereket. De amíg létezik a Jó, addig a Gonosz sem fog eltűnni örökre. Ráadásul egyenesen a saját kivégzésünk közepébe csöppenünk bele...

KIRÁLYI VÉR. A játék természetesen karaktergenerálással kezdődik (minő szokatlan dolog egy szerepjátéktól, ugye?), ami tartogat néhány meglepetést, de legalább nem csak tessék-lássék módon hozzuk létre virtuális entitásunkat, hanem ha szánunk rá egy kis időt, akkor valóban egyedi karakterrel róhatjuk majd Európa nagyobb városainak utcáit. A fajok nem a megszokott „ember-törpe-elf-félszerzet" sémára épülnek, hanem a történet alapján négy közül van lehetőségünk választani.

Demokin: e faj képviselői az ördögi szellemekkel egyesült emberek leszármazottai, ők képesek a legjobban elvegyülni a Tisztavérűek között









Feralkin: állatok, bestiák szellemével „megfertőzött" emberek utódai, általában erősebbek Tisztavérű társaiknál, és gyakran állati tulajdonságokkal is rendelkeznek

Sylvant: őseiket mélyen megérintette a Szétváláskor kiszabaduló mágia, ennek okán kiváló képességekkel rendelkeznek a mágikus erők használata terén

Human: ők a Tisztavérűek, több szót nem érdemes rájuk vesztegetni

A főbb tulajdonságokra szánt pontok esetében alaposan olvassuk át, hogy mi mire jó, és jól gondoljuk át, hogy játékstílusunkhoz mely értékeket kell feljebb tornásznunk, ugyanis az AD&D-től eltérően ezen nem lesz lehetőségünk módosítani a játék folyamán. Ha már eldöntöttük, hogy melyik faj bőrébe kívánunk belebújni, jöhet a faji jellemzők kiválasztása, amik természetesen minden, nem Tisztavérű esetében más és más –az emberekkel játszóknak ilyesmire nincs lehetőségük. Ha ezekkel mind megvagyunk, jöhet a karaktergenerálás következő állomása, ahol olyan, mindenkire vonatkozó képességek közül választhatunk, amelyek közül majd minden 4-5 szintenként megtanulhatunk egyet-egyet. Sokkal érdekesebb viszont az a tény, hogy itt nyílik lehetőségünk a bennünk (illetve előzőleg a vérvonalunkban) lakozó szellem jellemének meghatározására is – elemental, bestial és demonic. A legelső nyugodt, logikus egyéniség, a második agresszív, hirtelen haragú, míg a démoni igazi nagyágyú a maga végtelenül szarkasztikus beszédstílusával (az őt megszemélyesítő szinkronszínész kitűnő munkát végzett, néha legszívesebben vízbe fojtottam volna, annyira cinikus és flegmatikus volt egynéhány megnyilvánulása). Majd' elfelejtettem, természetesen előre generált karakterekkel is nekivághatunk a kalandnak, mindazonáltal én azt tanácsolnám, hogy inkább szánjuk rá azt az 1-2 órát saját emberünk létrehozására, higgyétek el, megéri.

A programban helyet kapó „skill-fa" is máshogy működik, mint a legtöbb szerepjátékban. Öt fő csoport van, ezek a támadás, a tolvajlás, az isteni mágia, az elme mágiája és a törzsi mágia. A támadás alá tartoznak a különböző egykezes, kétkezes, távolsági és fegyvertelen harchoz nélkülözhetetlen skill, plusz a támadások elkerülését segítő evasion is itt található meg. Kissé meglepő módon a tolvajképességek között kapott helyet a diplomácia is, illetve két összetevője, a beszéd és az alkudozás. Az isteni varázslatok között a gyógyító, karakter-turbózó és a területre ható igék dominálnak, a Holy Fire-Weaken Enemies-Cripple Enemies határozottan erős triumvirátust alkotnak, és igen hatásosak nagyobb csoportok elszenderítésében. Az elmevarázslatok segítségével az akaratunkkal befolyásolhatjuk az elektromosságot, a tüzet és a jeget, ezek között találjuk a legerősebb, fix célpontra ható bűvigéket. Végül a törzsi mágia, mely lények megidézésére specializálódott, illetve a természet nyers erőit kontrollálhatjuk a használatával. Szintlépéskor bizonyos számú skillpontot kapunk – ezek száma intelligenciánk függvénye, azaz erre mindenképpen érdemes áldozni már karaktergeneráláskor –, ezeket a skill-fa második szintjén tudjuk szétosztani. Van azonban néhány dolog, amire fokozottan érdemes ilyenkor figyelni: ha egy pontot már „elköltöttünk", azt többé nem tudjuk visszavonni, ezért inkább kétszer gondoljuk át a dolgot, mint egyszer sírjunk utána. Nem erősíthetünk specifikus varázslatokat sem (pl. nem gyúrhatunk rá csak a tűzlabdára és a mana shieldre), csak típusokra. Teszem azt, ha kapunk 20 pontot szintlépéskor, akkor, ha ezekkel mind az isteni varázslatok Smite csoportját növeljük, akkor ezen a csoporton belül minden meglévő varázslatunk 20 ponttal fog erősödni. Új bűvigéket a játék során nem tanulhatunk sem tekercsekről, sem könyvekből. Ha például a Weaken Enemies (ez egy 1. szintű isteni varázslat) eléri a 25. szintet, akkor automatikusan elérhetővé válik az eggyel magasabb szintű Cripple Enemies is. Természetesen a magasabb szintű varázslatok nagyobbat sebeznek illetve új hatásokkal gazdagodnak, megvan az az előnyük, hogy manaköltségük a kezdeti értékhez képest változatlan marad. A rendszer elsőre kicsit szokatlan, de pár óra elteltével megszokható.

LAST MAN STANDING. Sokszor a fenti alcím illene a legjobban a játék harcrendszerére, annyian rontanak ránk. Ez főleg abban az esetben lehet nagyon zavaró, hogyha kérészéletű mágussal vágunk neki a Lionheartnak. A Barcelona alatt húzódó csatornarendszer kész túlélőhorror volt számomra, nem mertem megtenni egyszerre két lépésnél többet, nehogy a következő sarok mögött is a nyakamba szakadjon egy újabb tolvajbanda vagy szörnycsapat. Tudom, most sokan csak legyintenek, hogy „így jártam, a mágusokkal az elején mindig csak a szívás van", de itt még a játékban aktuálisan elérhető legjobb felszerelések, töméntelen mennyiségű gyógyital és viszonylag magas szintű, területre ható támadóvarázslatok birtokában is feltűnően sokszor kényszerültem visszavonulót fújni. Most jön az, hogy „de alma vagy, ez végül is egy szerepjáték, miért nem vettél fel valakit magad mellé?", amire én 15 óra tiszta játékidő után hirtelenjében azt válaszolnám, hogy „HA! Ilyen ebben a programban nincs is!", és ez bizony sajnálatos tény. Eddig mindössze kétszer sikerült NPC-t bevennem a partiba (jó „parti", én meg én meg az...áh, úgyis tudjátok), az elsőn viszont nagyon jól szórakoztam. Történt













ugyanis, hogy Barcelona utcáit róva egy középkorú katonára lettem figyelmes, aki állandóan azt kiabálta, hogy „Ott a Bestia!", fel és alá futkorászott, mint a mérgezett egér, és közben vadul csépelte az útjába kerülő fákat, bokrokat és úgy általában mindent. Mint kiderült, Miguel Cervantes valamiféle láthatatlan Bestiát üldöz, amit ő idézett meg úgy, hogy „kölcsönvette" DaVinci (igen, az a DaVinci) mester mágikus tollát, és addig irkált-firkált vele, amíg életre nem hívta a képmását, akit csak ő lát. A rövidke intermezzo poénját nem lövöm le, elég annyi, hogy amíg meg nem szabadítjuk az elméjét ettől a kórságtól, addig hűen (és ha már itt tartunk, elég hatékonyan) harcol az oldalunkon. Sajnos semmiféle párbeszédre nincs lehetőségünk, mindössze annyit tehetünk, hogy elküldjük, vagy továbbra is együtt harcolunk vele – pedig de jó lett volna elbeszélgetni vele azokról a bizonyos szélmalmokról... A fent említett második katonáról még ennyit sem tudok mondani, megmentettem a mongol goblinok egyik táborából, és addig élt, amíg meg nem halt.

Életerőnk és manánk folyamatosan regenerálódik, alapban elég lassan, de viszonylag hamar hozzá lehet jutni olyan cucchoz, ami felgyorsítja ezt a felettébb hasznos folyamatot. A legegyszerűbb és legkézenfekvőbb megoldás azonban az, hogy magunkba szippantjuk az utunkba kerülő piros (életerő) és kék (mana) szellemeket. Ezeket csak mi, illetve a többi mágiával átitatott ember látja, a többiek nem – ehhez is kapcsolódik egy jó kis sztori, ajánlom figyelmetekbe a Temple District egyik állandóan hadonászó inkvizítorát... A szellemekhez kapcsolódik, hogy segítségükkel „túltölthetjük" magunkat, ami azt jelenti, hogy életerőnk és/vagy manánk ideiglenesen a maximális szint fölé emelkedhet, majd lassan csökkenni kezd, amíg vissza nem áll a maximális szintre. Eme kék és piros energiagömböket csak akkor látjuk, ha elég közel megyünk hozzájuk, érdemes tehát minden zugot bejárni – ötletes módon kivágott fák, rég elpusztult állatok csontvázai és félreeső helyeken találjuk a legtöbbet, de a másvilágra küldött ellenségek után is szokott maradni néhány kisebb szellem.

ISTENI HANGULAT, ÖRDÖGI HIBÁK. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a játék lapzárta előtt (írd és mondd) három nappal landolt a szerkesztőségben, és bár minden más dolgomat sarokba hajítva igyekeztem a lehető legtöbbet játszani vele (mint már írtam, 15 órát sikerült összehoznom), szinte semmivel sem tudok többet a háttérben folyó történésekről, mint az intró után. Rengeteg mellékküldetés van, a legtöbbnek csak az a feladata, hogy változatosabbá tegye az amúgy sem egysíkú és fantáziátlan történetet, de akad néhány olyan is, ami a későbbiekben jelentős előnyhöz juttathat. Van egy kínai árus, akinél mindenféle mágikus fegyvert, páncélt és gyűrűt lehet kapni, de az igazi különlegességeket csak abban az esetben mutatja meg, ha hozunk neki egy ritka könyvet. Shakespeare-től viszonylag gyorsan szerezhetünk egyet, s miután odaadtuk Weng Choi-nak, már puskaport is vásárolhatunk tőle, ami a Mongol Kán legyőzéséhez szinte nélkülözhetetlen kellék. A történet már az elején kettéágazik, attól függően, hogy a Templomos Lovagok vagy az Inkvizíció soraiba pályázunk. Én elvből nem éltem az inkvizítori állás lehetőségével, így maradt a szőrőzés, mely címet 14 órányi kemény munkával sikerült megszereznem. Pedig még figyelmeztettek is az elején, hogy ez nem lesz sétagalopp...

Sajnos hibák, de még inkább hiányosságok is akadnak a játékban szép számmal. A legbosszantóbb jelenséggel akkor találkoztam, amikor a minap elindítottam a programot, és nem találtam az előző napon elmentett játékállásokat, ennek köszönhetően kb. négy órányi kalandozásom tűnt el a bitek temetőjében. Nem értem továbbá, hogyha már a





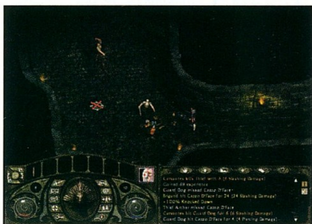






Planescape: Tormentben is lehetőségünk volt jegyzetelni a térképre, hovatovább az volt annyira intelligens és megjelölte a fontosabb helyszíneket, a szintén Black Isle istállóból kikerülő Lionheart miért nem képes ezen dolgok egyikére sem. Szintén ehhez kapcsolódik, hogy csak úgy tudunk eljutni a térkép egyik feléből a másikba, ha folyamatosan kattintgatunk, mert azt már nem tehetjük meg, hogy a térkép már felderített részén rábökünk a kívánt úticélra, és emberünk magától odatalál. Nagyon frusztráló tud lenni, főleg annak fényében, hogy a játékban rengeteget kell utazni, amit csakis saját humán erőforrásunk igénybevételével tudunk megtenni – illetve vannak teleportkristályok, melyek elvileg egy pillanat alatt odarepítenek a kívánt helyre, csak ezzel meg az a bibi, hogy a program 3-ból 1-szer valami félreeső zsebdimenzióba juttat, ahonnan csak akkor tudunk távozni, ha utat vágunk magunknak.

A pillanat-állj funkció sem úgy működik, ahogyan az elvárható lenne. A space lenyomása után ugyan szabadon megihatjuk a gyógyító – és manaitaljainkat, válogathatunk a varázslataink között, de parancso(ka)t nem adhatunk ki, így igazából az egész nem sokkal ér többet, mint egy marék szárított molylepke. A gyakran használt varázslatokat szerencsére berakhatjuk a rendelkezésünkre álló 9 quick slotba, ami jelentősen megkönnyíti a köztük való váltogatást.

BARCELONA UTCÁIN. Amikor először láttam a demót, rögtön feltűnt, hogy grafikailag mennyire hasonlít egy bizonyos évekkel ezelőtti Black Isle játékhoz, a (fanfárok, dobpergés) Planescape: Tormenthez. Kicsit fakó színek, nagyon jól felépített helyszínek, kicsit idejétmúlt karakteranimáció, izometrikus nézet. 800*600-as felbontás. Mivel egy ideje TFT monitort használok otthon, első utam a konfigurációs menübe vezetett, ahol majdnem sírva is fakadtam. Csak és KIZÁRÓLAG a fényerőt engedi állítani, semmi mást! Azt már szinte meg se merem említeni, hogy ezen felül csak a hangerőt tudjuk állítani, és ezzel ki is veséztük a program által engedélyezett összes konfigurációs lehetőséget. Azért a dolog nem hagyott nyugodni, és elkezdtem kutatni egy .ini vagy .cfg fájl után, aminek átírásával elvileg lett volna lehetőségem átállítani a felbontást – a gyakorlatban azonban ez nem működött problémamentesen, ugyan a játék már 1024*768-ban kelt életre, de már a bevezető alatt szétesett a kép, így rakhattam vissza standard 800*600-ba. A varázslatok effektjei is lehetnének kidolgozottabbak és látványosabbak, de a sebességre legalább nem lehet panaszunk, hiszen még 3D gyorsító sem kell a futtatásához. Azt viszont nem értem, hogy időnként miért lassul be néhány másodpercre, amikor igazából még a Torment is szebb volt helyenként annak idején...

Egyvalamibe azonban nem lehet belekötni, és ez a zene és a hanghatások minősége. A főmenü alatt felcsendülő főmotívum magával ragadó, akárcsak a játék alatt hallható muzsikák; az utca moraja, a kiabáló árusok, a szélben lobogó zászlók hangja mind nagyban hozzájárul a Lionheart varázslatos hangulatához. Kár, hogy nem lehet külön állítani a beszéd, a zene és a hangeffektek szintjét, mert a környezeti zajok élvezetéhez alaposan fel kell tornászni a hangerőt, ekkor viszont a szereplők szinte az arcunkba üvöltik mondanivalójukat.




MÉGISCSAK JÓ! Bosszantó hibái ellenére a Lionheart egy nagyon kellemes szerepjáték, kellően változatos történettel, és hosszú játékidővel. A fejlesztők ígérete szerint 60-80 órát kell rááldoznunk, mielőtt végignézhetjük az epilógust, de szerintem lesz az több is, ha minden feladatot teljesítünk, és felkutatunk minden titkos átjárót, mert bizony abból is van rendesen. Egy király leszármazottjának azonban nem illik ilyen apró-cseprő dolgok miatt siránkoznia... ■ **Hunor**

> ÉRTÉKELÉS

86%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO magával ragadó történet › kidolgozott világ › hangulatos zene

KONTRA hiányos térkép › fapados konfigurációs lehetőségek › a cikkben leírt morgások

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** javítás **demo**

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII000, 128MB RAM, 000MB HDD

> ARÉNA

Planescape: Torment	92%
Baldur's Gate 2	90%
Icewind Dale 2	86%





> **Fejlesztő:** Pendulo Studios > **Kiadó:** Comgame Kft. > **Web:** www.pendulostudios.com

Runaway
A Road Adventure

> Monkey Island sorozat



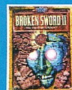
Még a kilencvenes évek elején hangzott el egy zöldfülű ifjonc szájából az azóta szállóigévé lett mondat: I want to be a pirate. Ekkor ismerhettük meg minden idők egyik legnépszerűbb kalózát, Guybrush Threepwoodot. A sorozat ez ideig négy részt élt meg, érdekes módon mind a négy különböző grafikus motorral készült el. Az utolsó rész nem kerülhette el a sorsát, 3D-ben készült el, de a rajongók valahogy nem díjazták ezt az újítást. Az ötödik részről egyelőre nem hallani, de nem lennék meglepve, ha a LucasArts a Full Throttle és a Sam & Max második része után kijönne a Day of the Tentacle és a Monkey Island folytatásával is.

> Day of the Tentacle 1993



Az igazat megvallva ezt a programot tartom minden idők legjobb grafikus kalandjátékának. A címből ugyan nem derül ki, de ez is folytatás, nevezetesen a mára már legendává vált Maniac Mansionnek a második része. Ez volt az a játék, melynek sikerült a lehetetlen, letaszítania Guybrush Threepwoodot a kalandjátékok trónjáról. A cselekmény egy őrült tudós időgépe körül zajlik három különböző időskon keresztül. A DotT-ból kétféle változat is készült, az első még lemezen jelent meg (ne feledjétek, hogy még csak 1993-ban járunk), ezután jött meg a CD-s változat, melyben már minden szereplő beszélt is.

> Broken Sword sorozat



A Revolution leginkább a Broken Sword sorozatával vált híressé, bár ezen kívül volt még néhány más stílusú kalandjátéka is. Mindkét történet főszereplője George Stobbart és francia barátnője, Nico, akik akaratukon kívül mindig valami veszélyes bűnügybe keverednek. Kalandjaik során egzotikus helyekre jutnak el, s közben számtalan barátra és ellenségre tesznek szert. Klasszikus, kézzel rajzolt point'n click kalandjátékok, mégis hatalmas rajongótáborra tettek szert. A hamarosan megjelenő harmadik rész szakít a sorozat hagyományaival, és 3D-ben fog megjelenni.

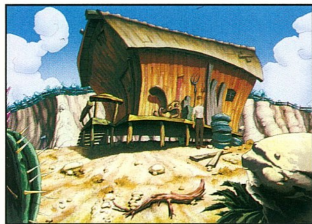
Egy kis Runaway-történelem. Gyakran hallani mostanában, hogy a 2D-s kalandjátékok felett eljárt az idő. Ezzel a kijelentéssel ugyan szeretnénk vitatkozni, de a tények sajnos mást mutatnak. Az utóbbi néhány évben rajzolt kalandjáték sajnos alig jelent meg a piacon, szinte kivétel nélkül mindenki átállt 3D-re, hogy aztán szépen bele is bukjon (jó példa erre a Monkey 4 a LucasArtstól). A spanyol nemzetiségű Pendulo (a Made in rovatban már olvashattatok róluk) azonban gondolt egy merészet, és rájött, hogy rengeteg olyan potenciális játékos (és vásárló is egyben) található a piacon, akit egyáltalán nem elégít ki az FPS-RTS klónok áradata. Három év fejlesztés után végre elkészültek a klasszikus rajzfilmek stílusát követő kalandjátékukkal, a Runawayjel.

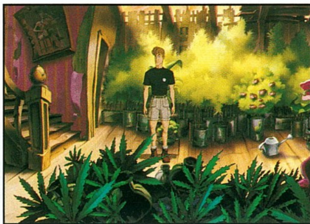
Európai kiadóknál gyakran előfordul, hogy a játék a hatalmas amerikai piac helyett először Németországban jelenik meg, és az ott elért eredményektől függően vezetik be más régiókban. Sikerből nem volt hiány, rövid idő alatt óriási mennyiséget adtak el a német változatból (azt gondolom, mondanom sem kell, hogy német szinkronnal). Ezután már nem volt akadálya a francia megjelenésnek sem, ott egészen a harmadik legjobb eladásig szárnyalt. Ezután már ment minden, mint a karikacsapás, sikerül kiadót találni az amerikai piacra is (ott augusztus végét jelölték meg a megjelenésre), sőt a játék még kis hazánkban is megjelenik, magyar felirattal (a cikk írásának időpontjában még nincs pontos megjelenési dátum, de ha hinni lehet a szóbeszédnek, akkor augusztus végén itthon is lehet már kapni a boltokban).

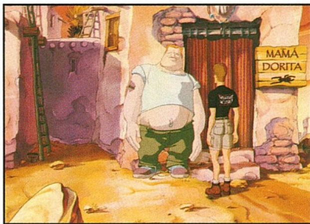


Először is a történet. Brian, zsebében a friss diplomával, épp a napfényes Kaliforniába tart álmai állása felé, amikor egy ismeretlen lány a kocsija elé szalad. Az ütközést ugyan már nem tudja elkerülni, de szerencsére a sokkon kívül a csinos lánynak semmi baja sem lett. A biztonság kedvéért kórházba viszi, ahol kiderül, hogy a hölgyet Ginának hívják, és épp maffiózók elől menekült a baleset előtt. Önhibáján kívül belekeveredett egy igen sötét és szövevényes bűnügybe, melyből egyedül nem bír kikecmeregni. Brian természetesen nem hagy magára egy ilyen szép hölgyet a bajban, így kezdetét veszi egy őrült rohanás a nyomasztó New Yorktól egészen a napfényes Kajmán szigetekig. Útközben rengeteg érdekes fazonnal találkoznak, de egy pillanatra sem feledkezhetnek meg arról, hogy a maffia bérgyilkosai a nyomukban loholnak.

Zenéből, hanghatásokból és beszédből jeles. Kevés olyan játék található ma a piacon, melynek a zenéje ennyire magával ragadná a játékost. A Runaway készítői meglehetősen szerencsés füllel választották ki a demóanyagok közül a Liquor nevű spanyol banda anyagát, melyben Vera nevű énekesnőjük egzotikus hangjával elbűvölte a hallgatóságot. A főcímdalként funkcionáló Runaway erősen slágergyanús szám, érdemes meghallgatni. Nagyon ritka, hogy számítógépes játékokhoz dalt írjanak, pedig egy-egy jobban sikerült alkotás igencsak feldobja a színvonalat. Bizonyára sokan emlékeznek még a Delphine cég Darkstone-jára és az ahhoz készült videoklipre. Ezt a kis 70 megás file-t azóta őrizgetem a winchesteremen, és bizony még ma is elővszem néha, s lejátszom, annyira bejött az a zene (gyanítom, hogy a Runaway muzsikája is hasonló sorsa jut). Nem lehet rosszat mondani a hanghatásokra és a szinkronszínészekre sem. A hangokért felelős csapat minden apró részletre odafigyelt, a táskák átvizsgálásakor például még a cipzár hangját is hallhatjuk. Mivel a játék először spanyol nyelven készült el, így az angol változatot csak utólag, profi hangszínészekkel vették fel Kaliforniában. A honosításban közreműködő profik olyan cégeknél bizonyították hozzáértésüket, mint a Disney, a Nintendo vagy a Paramount.







RAJZBÓL SZINTÉN JELES. Nem tudom, ki hogy van vele, de mostanában kezd elegem lenni azokból a játékokból, amelyek ész nélkül arra törekednek, hogy a valóságot minél életszerűbben jelenítsék meg a képernyőn. Ritka kivételtől eltekintve ezek a próbálkozások kudarcra vannak ítélve, katasztrofális próbálkozásokkal lehet találkozni. A Runaway ezen a téren is nagyot alkotott, visszanyúlt a klasszikus, kézzel rajzolt kalandjátékokhoz, és sikerült olyan képi világot megteremtenie, amely nevetve ráver két kört a manapság oly divatos renderelt-műanyag kinézetre. A grafikusok ügyesen ötvözték a 2D-s, kézzel rajzolt háttereket a 3D-ben lemodellezett, majd 2D-be visszatett karakterekkel és tárgyakkal. Ennek a technikának köszönhetően a szereplők animációja rendkívül profi lett, de mégsem ütnek el a 2D-s hátterektől. A felbontást fixen 1024*768-ban rögzítették, ezen változtatni nem lehet. Egyedül az átvezető animációkkal voltak gondok, ezek a rajzfilmek bizony jóval életlenebbek és pixelesebbek voltak, mint maga a játék. A Runaway méretes karakterei nagyon bejöttek, végre nem kell azt találgatni, hogy kivel is beszélek éppen. A legtöbb felvehető tárgy a képernyő végigböngészése után észrevehető, néhány helyen találkoztam csak olyan esettel, hogy „pixelvadászatot” kellett alkalmaznom a keresett tárgy előkerítésére.

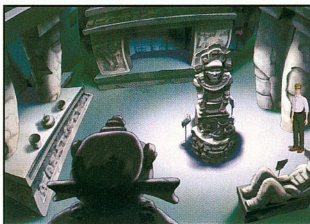


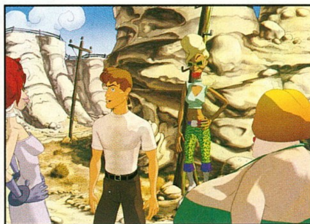
A SAV ÉS A BORS: AZAZ A JÁTÉKMENET. A kalandjátékok tudorai jól tudják, hogy a kiemelkedő grafika és zene semmit sem ér, ha a játék nincs tele jobbnál jobb logikai fejtörőkkel és rejtvényekkel. A Runaway alkotói azonban ezen a téren sem vallottak szégyent, látszik, hogy a klasszikus Sierra, Revolution és LucasArts kalandjátékokon edződtek. A Runaway is ezt a point'n click stílust alkalmazza, meglehetős sikerrel. A játék összesen hat fejezetből áll, ezekben nagyszámú fejtörőt zsúfoltak össze. Az első két helyszín (kórház, múzeum) még csak bemelegítésre jó, az igazi kalandok a harmadik és a negyedik pályán kezdődnek. A sivatagban és a szellemvárosban már több helyszínt kell bejárnunk, ezeken a helyeken bizony alaposan el kell engednünk a fantáziánkat, hogy rájöjjünk a nyakatekert logikai feladványokra. Először a játék linearitása kicsit zavart, de a vége felé már egyáltalán nem okozott gondot, beláttam, hogy szinte az összes nagy klasszikus kalandjáték erre a sémára épült. Tapasztalt kalandjátékosoknak nem okozhat komoly nehézséget, szerintem meg sem közelíti a nagy etalonok (Monkey Island 2, Day of the Tentacle) nehézségi szintjét. Sajnos a Runaway nem a humoráról lesz emlékezetes kalandjáték, ezen a téren inkább a Revolution-féle Broken Sword sorozatra emlékeztet. Sajnos az erőszak sem maradt ki a játékból, a rosszfiúk szemrebbenés nélkül megölik az útjukba kerülő ártatlan szereplőket is. Ráadásul a játékban még transzba kell esnünk egy halottidézéshez is, amelyet első nekifutásra egy füves cigaretta elpöfékelésével próbálunk meg előidézni. Érdekes megközelítés, kíváncsi vagyok, hogy az efféle dolgokra oly érzékeny amerikaiak milyen kategóriába sorolják be a játékot.

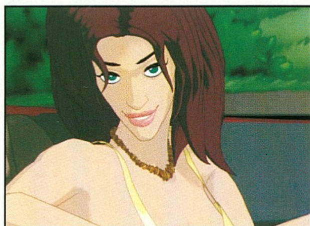


A logikai fejtörők nagy része kikövetkeztethető, alaposan végiggondolva az eseményeket rájöhetünk, mit is kell tennünk a továbbjutás érdekében. A legnagyobb baj az, hogy a fejezetek elején szinte semmiféle támpontot nem kapunk arról, hogy tulajdonképpen mit is kellene tennünk. Még szerencse, hogy a felesleges tárgyakat a gép elveszi minden új fejezet elején, így nem kell az összeset végigpróbálgatnunk a gyanús helyeken. Néhány helyen azonban teljesen logikátlan megoldásokat kell alkalmazni, ilyenkor visszagondolva még magunk sem értjük, hogy jutott eszünkbe az az idióta ötlet. Kár, hogy csak Briant irányíthatjuk, érdekes lett volna látni Ginát is „ak-







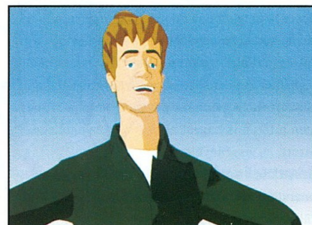




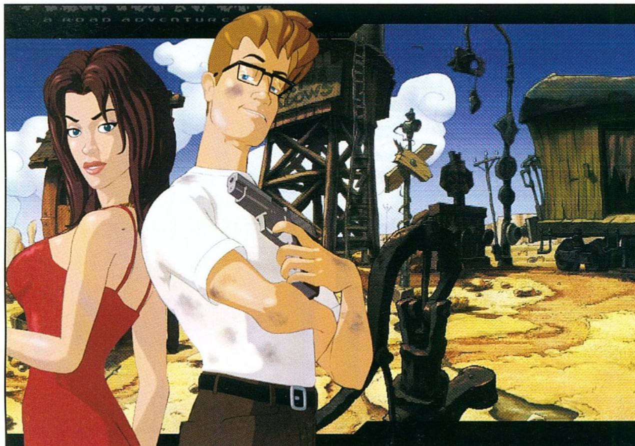
ció" közben. A Monkey sorozat után nekem nagyon kevésnek tűnt azoknak a karaktereknek a száma, akikkel kommunikálhatunk menet közben. A két főszereplő mellett csak 11 karakter található a történetben, ami bizony édes kevés, ráadásul a velük való kommunikáció is másodlagos szerepet töltött be a rejtvények mögött.

Különösen jó ötletnek tartottam viszont az ötletes logikai feladványok beépítését a játékba. Nem is emlékszem már, mikor fordult elő velem utoljára, hogy játék közben arra kényszerültem, hogy papírt és ceruzát vegyek magamhoz a lehetséges kombinációk lejegyzéséhez. Néhány ötlettel már találkozhattunk korábban is (a hogyan tegyünk pontosan négy liter vizet egy kannába, ha csak öt és három literes edényünk van kéznél fejtörő volt már a Die Hard sorozat harmadik részében, de aki Xboxon nyomta a Knights of the Old Republicot, annak sem okozhat túlzott nehézséget a feladvány), de ez semmit sem von le ezek értékéből. Végre egy játék, amelyikben a reflexeink helyett inkább az agyunkat kell megtornáztatnunk. Bizonyos részeken a készítők ugyan túllőttek a célon, de kellő kitartással rájöhetünk a megoldásokra, és amennyiben sikerül megállnunk, hogy egyszer sem néztünk bele a végigjátszásba, akkor a Runaway maradandó élményt fog nyújtani.

ÉS AKKOR JÖJJÖN A VÉGÍTÉLET! Minden hibája ellenére a Runaway határozottan jó játék, csak ajánlani tudom a kalandjátékosoknak. A nyelvezete nagyon könnyű, alapszintű angol nyelvtudással bárki boldogulhat vele (amennyiben nem győzné kivárni a magyar változatot). A mérete meglehetősen riasztó első pillanatban, a három CD-ről közel két gigát telepít fel a winchesterre, ráadásul ezen felül bizonyos helyeken bekéri a második, illetve a harmadik CD-t is. A gépigénye nevetségesen alacsony, simán elfut egy 300 MHz-es Pentiumon 32 MB RAM-mal. Kalandjátékról lévén szó újrajátszhatósági értékről nemigen beszélhetünk, bár a feladatok vannak olyan logikátlanok, hogy néhány év múlva teljesen elfelejtjük őket, és akkor ismét nekiállhatunk (épp most küzdünk a Day of the Tentacle-lel, és annak ellenére, hogy legalább háromszor végignyomtuk, még mindig elakadunk benne). A spanyol



fejlesztők jelen pillanatban gőzerővel dolgoznak a különböző honosításokon, de amennyiben a Runaway sikeres lesz az USA-ban is, úgy számíthatunk a második részre, sőt azt sem tartják kizártnak, hogy a két korábbi kalandjátékukat (IGOR, Hollywood Monsters) is újra kiadják korszerű grafikával. Mi szurkolunk nekik, jó lenne, ha ez a stílus ismét feltámadna. ■ **Mocsy**



> ÉRTÉKELÉS

90%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO Végre egy klasszikus kalandjáték hangulatos zene

KONTRA Túl rövid humor mellőzése fejtörők logikátlansága

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII333, 32MB RAM, 2GB HDD

> ARÉNA

Day of the Tentacle	93%
Curse of the Monkey Island	92%
Broken Sword 2	91%



MESSIAH. Játék közben nyomjuk le az ESC billentyűt, majd egyenletes tempóban írjuk be a következő kódókat.

ucantkillme	Isteni képességek be
fleshnblood	Isteni képességek ki
braindead	Ellenfél intelligenciája (MI) ki
einstein	MI be
icantsee	Ellenfél nem lát
icanseeu	Újra lát
freezecam	nézőpont rögzítése
thawcam	feloldása
toohardforme	játék befejezése
charwireon	karakter drótváz be
charwireoff	karakter drótváz ki
worldwireon	drótvázas világ be
worldwireoff	normál világ
gamespot	lőszer
voodooextreme	Bazooka
softwarebuys	Gránátok
weldme	Welding Torch
buzzbuzz	Buzzsaw
boomstick	Pumpgun
rapidfire	Machinegun
slicendice	Maimer
lightmeup	Flamethrower
cooloff	Pak Gun
lcop, mcop, hcop, rcop	különböző szintű rendőrők
varmint	patkány
bustamove	táncos



AQUANOX 2: REVELATION. A játékot parancssorból indítsuk, ahol megadhatjuk az alábbi paramétereket. Ha van parancsikon, akkor annak "cél" mezőjébe is beírhatjuk a program neve után. "**-drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice**"

Így indítva, játék közben a funkció billentyűkkel kapcsolhatunk ki/be némi segítséget.

F7	Sérthetetlenség
F8	Láthatatlanság
F11	Küldetés teljesítve
F12	Kudarc

AGE OF WONDERS 2: SHADOW MAGIC. Nyomjuk le egyszerre a CTRL + Shift + S billentyűket. A megszólaló hangot követően írjuk be a kódokat.

gold	sok arany
mana	sok varázslat
explore	teljes térkep bejárt
fog	köd kikapcsolása
research	minden varázslat
win	győzelem
towns	minden falu megjelenik a térképen
spells	ingyen varázslatok
instantprod	előállítás azonnal
instantres	a kutatás rögtön elkészül
emergehero	jöjj elő hősi varázslatnak titkos szava



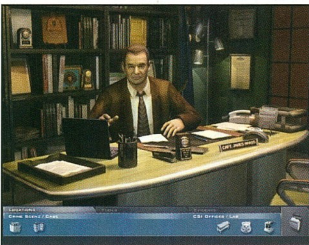
CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION. A játék 100%-os teljesítése után megjelenő anyagokhoz mentésünk turkálásával is hozzájuthatunk.

Keressük meg a "SavedGames" mappát, a benne lévő mentésünket pedig nyissuk meg a jegyzettömbbel.

Az utolsó sorok írják le az öt helyszínen elért eredményünket. Javítsuk át valamennyit a következő értékekre:

[#evd: 100, #hint: 0, #ranking: 3, #bonus: 10, #score: 100],

Az utolsó ilyen sor végéhez 25 bónuszt írjunk.



TENNIS MASTERS SERIES 2003. A főmenüben TAB+Shift, majd a kódok begépelése.

YEFETDOVI	Leyton Hewitt
CALLSOMEBODY	két játékos egy ellen
ENDSEASON	idény befejezése 1000000000$ jutalommal

STATE OF EMERGENCY. Térképek engedélyezéséhez a következőt kell tenni:

Chinatown	A Capitol City Mall helyszínen káosz módban 25000 pontot kell elérni
East Side	Chinatown-ban 50000 pont
Corporation Central	East Side-on 100000 pont



SKATEBOARD PARK TYCOON 2004. Játék közben gépeljük be az iamacheater kódot, majd ezután a következő billentyűkombinációkkal könnyíthetjük meg játékunkat:

[Ctrl] + M	10000 dolcsiért
[Alt] + Z	Még egy gördeszkéásért

RE-VOLT. A játék megkezdése előtt, mikor nevünk felől érdeklődik a program, használjuk a következőket:

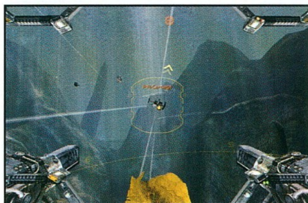
CARNIVAL	Bármely autót választhatjuk
TRACKER	Minden pálya
SADIST	minden fegyver (jobb shift-el lehet váltani)
MAGGOT	Tiny mód
FLYBOY	HiFi mód
TVTIME	F6 és F5 kamerák engedélyezése játékon belül
URCO	UFO válaszhtató
CHANGELING	Futam közben a Page Up/Down billentyűkkel járművet lehet cserélni
DRINKME	apró autók

A járművek tulajdonságait egy szövegszerkesztővel változtathatjuk meg. A "cars" mappán belül válaszszuk ki a tuningolni kívánt autó mappáját, belőle nyissuk meg a Parameters.txt fájlt. A TopSpeed melletti érték pl. a végsebesség. (Ne feledjünk előtte egy biztonsági mentést készíteni a fájlról.)

AQUANOX 2: REVELATION

> **Fejlesztő:** Massive Development > **Kiadó:** Jowood Productions > **Web:** www.aquanox-portal.com







Íme a játék, amelyben szokatlanul mélyre merülhetünk. Egyrészt a tengerszint alá nagyjából 2500 méterrel, s közel ugyanilyen mélységeibe a történetvezetésnek – amennyiben az átlag akciójátékok filozófiai tartalmát tekintjük felszínnek.

A Massive Development mindig más és más csáberővel ruházza fel víz alatti sorozatának tagjait. A legvonzóbbra kétségtelenül az első példány, az Archimedean Dynasty sikerült. Már pusztán környezetválasztásának eredetiségével elismeréseket váltott ki, s mivel ehhez még kiváló játékmenet is társult, méltóságteljes atom-tengeralattjárónak kijáró tisztelettel kezelik nevét a játéktörténelemben mindmáig. A folytatás öt év várakozás után, 2001 őszén csobbant a mélyvízbe, s süllyedt is el azon nyomban. A színhely és a főhős megmaradt, de az élmény eltűnt – cserébe ugyan átlagon felüli látványt nyújtott a vertex shadelt vízfenék, ám ezt vajmi kevesen érezték megfelelő ellensúlyozásnak. Az emlékezetben azóta is GeForce 3 (vagy inkább DX8) benchmarkként él. Az AquaNox 2 köszönhetően a középső testvérnek, csendben úszott be az akcióorientált programok háborgó vizére, s mindössze egyetlen igazi torpedót tartogat – az sem biztos, hogy a shooter / szimulátor rajongók többségének páncélján lyukat üt.

A történet az, amely a hamarosan tárgyalt bágyasztó játékmenetet elviszi a hátán, az, amely kizárólagos ösztönző erővel hat a kihajózásra újra meg újra. Megismerését ezúttal elsősorban nem animációk segítik, küldetéseinket ugyanis merőben új szisztémájú felület fogja közre. A Massive-tól megszokott, elvárt roppant igényes, hangulatos és esztétikus menürendszeren túl részletesen kidolgozott prerenderelt animáló képeken keresztül bepillantást nyerhetünk a bázisunkként szolgáló hajó helységeibe, vagy az aktuálisan kikötőt nyújtó város egyes helyeire, s itt különböző emberekkel kommunikációt kezdeményezhetünk. Ront az összképen, hogy csak a lineáris sztori által megszabott személyekkel, a megszabott időpontokban beszélhetünk, ám ez így is annyi alkalmat jelent, hogy igen ritkán jelentkezhet igény többlet-diskurálásra. A párbeszédek mindegyike kitűnően szinkronizált, kifejezetten stílusos és ami az igazán meglepő: amellett, hogy kiválóan csavarja és fokozatosan mélyíti a történetet, sokszor valóban elgondolkodtató, megfontolandó mondanivalót hordoz. Először magam sem hittem el, megrögzötten próbáltam közhelynek bélyegezni minden kulcsgondolatot, s bár jónéhány valóban sokszor visszhangzik manapság, a Revelationben (egyik jelentése épp' kinyilatkoztatás, jelenés) mégis sokkal több a velő, mint a számítógépes játékok nagy átlagában. Az AquaNoxhoz képest végbement általános komolyodást (komorodást) a kissé groteszk rajzokat felváltó, a párbeszédek során megjelenő sokkal részletesebben megmunkált, igényes portrék is fokozzák. Többségük véleményem szerint olyannyira jól sikerült (főleg a női arcképek), hogy majd' akkora szerepük van az egy-egy karakter iránti érdeklődés felkeltésében, mint a jellemeket feltáró szövegeknek. Nem tudom, mennyire lehetek vele egyedül, de engem kifejezetten érdekeltek a játékban feltűnő figurák történetei, motivációi, s kíváncsian vártam, legközelebb mit szólnak fokozatosan személyiségfejlődő főhősömhöz. Apropó főhős: az első két epizód nagyvagány Emerald „DeadEye" Flintjének búcsút intve (közvetetten azért feltűnik) egy család nélkül maradt, mégis meglepően idealista zöldfülű bőrébe bújhatunk, aki bár bárgyúságával sokszor képes felhúzni idegeinket, az érdekfeszítő és átélhető történetvezetésre mégis több esély nyújt, mint elődje. Míg az intróban még világmegváltó álmokat táplál, hamarosan szembesül vele, hogy tapasztalatlanságának köszönhetően könnyedén kijátszották, s egy hamis segélykéréssel eltávolítva őt egyetlen örökségét (?) jelentő anyahajójáról visszatérve máris a bitorlók parancsára kell ugrálnia. Kalózkodás, zsoldos meló, kincsvadászat után / alatt aztán a szerelem átrendezi

a prioritást, mi meg közben érdeklődve asszisztálunk...

... kemény küldetések tucatjain keresztül, amelyek mint már mondtam, sokkal mérsékeltebb mértékben motiválják az embert. Odamenni és szétlőni, másfelé indulni, de végül odamenni és szétlőni, esetleg bonuszként eztán még újabb helyre elmenni, majd szétlőni, netán valakit védeni, és a másikat azért szétlőni – így szólnak sarkítottan a küldetések eligazításai. Mi tagadás, kiválóan ellensúlyozzák a történetet. Menteni persze csak a dokkban lehet, ami egyáltalán nem jelentene problémát, ha egyből a víz alatti tűzharc kellős közepébe csöppennénk, de általában nem csöppenünk, hanem oda kell eveznünk, s ez az esetek többségében unalmas perceket emészt fel, a mä rohanó világában pedig ez nem csekély negatívum. No de nem is olyan jelentős, mint a műagyukat nem használó ellenfelek, márpedig ezek itt olyanok. Nincs csapatszellem, nincsenek formációk, van helyette folyamatos kavargás és lövöldözés, ami életünk megkeserítéséhez persze épp' elegendő, meggyőzőnek mégsem nevezhető. (A rögzített lövegek intelligenciája ellenben kielégítő.) Még nagyobb probléma az, hogy a fentieket emberi játékosokkal semmiképp sem válthatjuk fel. Multiplayert még csak deathmatch formájában sem találni, holott a teljesen térbeli egymás ellen vívott harcban – főleg érdemi űrszimulátorok hiányában – azért akad vonzerő. Ezért az Instant Action menüpont alatt újra sorba rendeződő, egyszer már teljesített küldetések, s a teljesítményünk függvényében elnyerhető bónusz csaták nem kárpótolnak.

Hardkór játékosok szívét talán megdobogtathatja, hogy az irányítás az átlagemberek számára épp' emészthető fps mód mellett átkapcsolható szimulációba is, ahol jó néhány paraméter segítségével relatíve részletesen szabályozható a tengeralattjárózás élethűsége. Nos, ez alapján én teljes mértékben alkalmatlan lennék bármilyen víz alatti bárka kontroll alatt tartására, úgyhogy dicséretes, amiért az egyes hajótípusok különbségei már arcade stílusban is roppant érzékletesen kifejeződnek. Mert ugye a sorozat őselemei, a kívánt ladik kiválasztása (venni nem, csak zsákmányolni lehet őket a történet megadott pontjain) s annak fegyverekkel, kiegészítőkkel történő felszerelése (emezek jutalomként nyerhetőek, s mindegyik városban megvehetőek – természetesen minél később járunk a történetben, annál durvább kiszerelésben) változatlanul a saját feladatunk. Sajnálatos módon a paletta nem sok elemmel frissült az eltelt két év alatt.

Az AquaNoxhoz képest a történettel együtt a látvány is komorabbra fordult, azonban a játékmenettel is párhuzamba állíthatjuk, amennyiben a monotonitását vizsgáljuk. Bár a terep uralkodó színe mindig attól függ, éppen merre járunk a világtengeren, összességében jóval kevesebb az élénkzöld árnyalat, s az úszkáló tavirózsa. A domináns egyértelműen a barna, s így a komplett tenger jó néhány tónussal sötétebbnek hat a két évvel ezelőtti állapotnál. A víz alatti hatás a sodródó planktonok és a hullámárnyék ellenére nekem most sem jött át – sokkal inkább éreztem úgy, mintha egy másik bolygó felszínén játszanék. De legalább a poligongazdagsága megfelelő ennek a felszínnek és a rajta úszkáló hajóknak. Az építmények esetében már a szegénység a megfelelőbb szó, a textúrázást tekintve pedig kb. ugyanez a helyzet. Tükröződés, robbanás, s minden egyéb, mi fény árnyék, szintén az erős középkategóriát támasztja – igaz, e tekintetben nekem nincs is igényem többre. A grafikai beállítások még mindig kiválóan paraméterezhetőek, s a gépigény is elfogadható szinten mozog. Kifogásokat leginkább művészeti tervezők munkájára tehetünk – ha mosott vagy szögletes felületeken s ezek étvágyán nem is kesereghetünk, a fantáziátlan egyhangúság csak megadja a lehetőséget. Lehúzni ugyan nem lehet érte, de ezt a részt a látvány már egyáltalán nem viszi el a hátán.

Muzsikák terén is hasonló a helyzet. Hangulatos, bár nem olyan erőteljes darabok váltják egymást, mint az AquaNoxban. Stílusuk, dallamuk is akad, ütemre rezegtetik a kezet, de ettől még nem lesz élvezetesebb a játékmenet. A fegyverek, robbanások döreje a felszínen kitűnően elmenne, víz alatt azonban határozottan úgy gondolom, másképp kellene szólnia. A szinkronnal már foglalkoztunk – ahhoz képest, hogy a fejlesztő és a kiadó is német, igazán kiváló angol hangokra találtak.

Ez, tehát az AquaNox folytatása. Nem épp egy vad, mindenkire veszélyes cápa, de így, akciójátékoktól szokatlanul tisztességes történettel, nem öncélú és közhelyes, hanem építő bölcselkedéssel megáldva, kisebb mérsékléssel már reális az ára. ■ **Lucas Z**

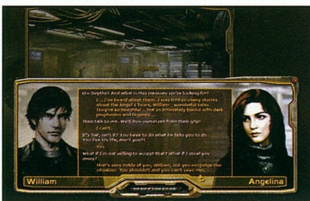












> ÉRTÉKELÉS

78%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

PRO kidolgozott karakterek stílusos > velős párbeszédei és az ezek által közrefogott történet

KONTRA shoot 'em up játékmenet > egyhangú látvány > multiplayer-hiány

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

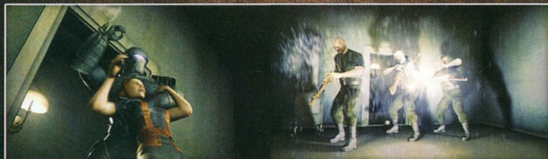
> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII750, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

> ARÉNA

AquaNox	77%
Archimedean Dynasty	90%
Descent 3	85%

> **Fejlesztő:** Philos Labs > **Kiadó:** Hip Interactive > **Web:** www.hipinteractive.com

REBELS PRISON ESCAPE



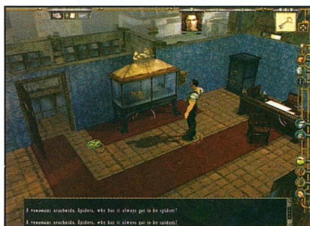
Ismét egy magyar fejlesztésű játékot volt szerencsém megízlelni. A Philos Labs neve bizonyára nem cseng ismeretlenül számotokra, így máris egyértelmű, hogy ki a fejlesztő. Kicsit hektikusan ugyan, de eljutott megjelenése küszöbére a Rebels: Prison Escape című játékuk. Hosszú időn át Alcatraz néven fejlesztették, majd hirtelen kiapadtak az információcsatornák, sehonnan sem lehetett információt szerezni a fejlesztés állapotával kapcsolatban. Sokan már nem is bíztak a project életképességében, jómagam is halottnak hittem. Szerencsére nem ez volt a helyzet, így aztán egy komoly név és kiadóváltás után a Philos úgy döntött, tovább próbálja öregbíteni a hazai játékfejlesztés hírnevét. A beharangozott fícsörök alapján nagyon kellemes játéknak ígérkezett a Rebels. Öt különböző tulajdonságokkal rendelkező karakter, 360 fokban pörgethető - zoomolható kamerarendszer, innovatív interfész, non-lineáris játékmenet és korszerű AI. Tény, hogy Philoséknak sok mindent sikerült megvalósítaniuk a fenti listából, mégis a játék maga jó pár hibája és lassúsága miatt sokaknak okozhat bosszúsággal teli perceket kikapcsolódás helyett.

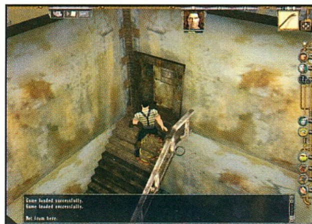
SZTORI. A történet természetesen fantázia szüleménye. Egy picike államban egy erősen németes nevű csóva, Friedrich vezetésével diktatorizmus alakul ki. Annak jól bevált rendje, s módja szerint saját titkosrendőrségével tartja kezében a hatalmat, ezzel rettegésben az országot. Természetesen ezt a jólelkű polgárok nem viselik sokáig, és ellenálló szervezetek alakulnak, amik partizánakcióikkal igyekeznek bomlasztani Friedrich hatalmát. Itt jön a képbe négy hősünk, Blake, Jeffrey, Alexandro és Alicia. Ők alkotják az A.R.M. (Alliance of Rebel Movements) csoportot, melynek vezére Blake, a veterán baka. Az intróból megtudhatjuk, hogy korántsem sikerült annyira halkan és eredményesen tevékenykedniük az A.R.M.-mel, mint szerették volna, mert egy késő délután maga Friedrich jött el hozzájuk látogatóba titkos főhadiszállásukra. Mondanom sem kell, hogy Friedrich nem igazán örült az éppen tervrajzaik fölött görnyedő ellenállóknak, így kisebb csetepaté után bebörtönözte mindnyájukat. Ezen a ponton kapcsolódunk be a sztoriba, amennyiben a New Game feliratra bökünk. Természetesen az egész forgatókönyv maga nem ennyire egyszerű, nem csupán abból áll a játékos feladata, hogy megszökjön a játék által tartalmazott mindössze hat helyszínről, hanem ezzel egyidejűleg fényt kell, hogy derítsen az Alcatraz titkára (mely ebben a játékban NEM egy börtön) és egy titokzatos agymosó szérum szerepére, és annak kapcsolatára az egyik A.R.M. taggal. Ennyit kell feltétlen tudnotok ahhoz, hogy ne rontsam el a játékotokat, amennyiben szeretnétek végigjátszani a játékot.

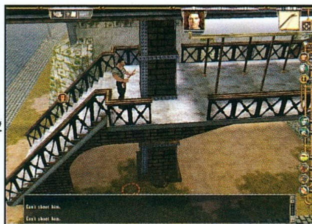


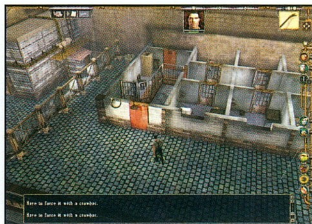
INTERFACE-IRÁNYÍTÁS. Első ránézésre nagyon Commandos szagú a játék, második ránézésre még egy kis Syndicate-et is fel véltem fedezni, ami kifejezetten meleg és borzongató hatásokat keltett bennem, noha a világ, melyben a Rebels játszódik messze nem cyberpunk, sokkal inkább a Verne regényekből megismert fantáziavilág. Nem lehet ok a panaszra, a hat pálya helyszínei részletgazdagok, kontrasztosak, és ami a legfontosabb, a játékosnak kedve támad játszani rajtuk. A kamerakezelés eleinte kissé szokatlan lehet, hiszen valóban bármikor, bármilyen szögben állíthatjátok a nézetet. Ezt a harmadik egérgomb lenyomásával tehetitek meg, éljetek is vele, nagyon sok szituáció lesz, mikor nem elég az izometrikus nézetet használni. Sőt, érdemes az egész pályát előre átnézni, megjegyezni a búvóhelyeket és kifigyelni az őrök mozgását. Lehetőségetek van a Q gomb lenyomásával a kívánt őr látómezejét megjeleníteni, így ha az nem mozdul a helyéről, kaján vigyorral az arcotokon már rohanhattok is megkerülni, úgysem fog észrevenni titeket, amíg nem léptek be a látóterébe. Ezt nem is kell tovább magyaráznom, hiszen a Commandosban már mindenki elsajátíthatta, ha meg még nem, itt megteszi majd. Olyan egyszerű, mint az 1x1. Az irányítást sokat tesztelhették, mert rendkívül felhasználóbarátra sikeredett, a billentyűzetleosztás kézre áll, segítve a gyors és pontos egérmozdulatokat, melyekre szükség van a mozgásparancsok kiadásakor.

Az első pályán a fő karakter Blake, majd ahogy haladtok előre a pályákon, lehetőségetek lesz irányítani az A.R.M. csapattagjait. A hat pálya mindegyike más vezetésével indul, tehát nem irányíthattok mindig mindenkit, feladatspecifikusan kell használnotok őket. Az első két pályán Blake-et irányítva kell végigküszködnötök magatokat, majd kiszabadítjátok szerelőtársatokat Jeffrey-t, később Alexandro és egy voodoo mágus is irányítható lesz. Legnagyobb sajnálatomra a bőrrucis Alicia irányítását csak a legutolsó pálya második felétől kapni









meg, tehát aki miatta játszana az egész játékkal, az jobb, ha el sem kezdi. :)

Mindegyik karakternek sajátos speciális képességei vannak. Ezeket az 1-2-3 gyorsbillentyűkkel érhetitek el. Elengedhetetlenül szükségesek a pályák megoldásához, így gyakoroljátok őket sokat. (Hulla tettetése, hordóban bújás, hangutánzás, csapdakészítés, fojtogatás stb.)

Ebben a műfajban standardnak számít a leütött-megölt hullák kevésbé frekventált helyre cipelése, így itt is helyet kapott, a baloldali control gomb segítségével válhattok hullaszekérré.

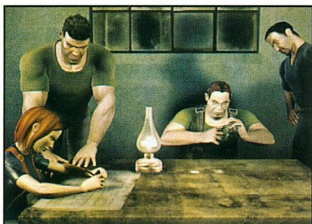
Settenkedni a C gomb segítségével lehet, amire nagy szükség is van, ugyanis a játékmotort úgy írták meg honfitárs programozóink, hogy minden egyes zaj, amit a főhős cipője, puskája, vagy bármilye kelt, azonnal felkelti az éppen ásítozó őrök érdeklődését. Sőt, még a szintkülönbségekre is „áthallanak". Apropó, szintkülönbség! Az F és R billentyű felel az épületek felső és alsó szintjének eltüntetésére. Nem egyszer kerültök majd olyan helyzetbe, hogy a térképeteken (M billentyű) bejelölt feladatpont közelében vagytok, mégsem láttok semmit, amit használni lehetne. Ez az az eset, mikor elfelejti a játékos, hogy három dimenzióban kell gondolkodni és bekapcsolni a padlás nézetet is. Ne aggódjatok, annyira nem vészes a helyzet, az első pálya végére már simán vágni fogjátok, hogy miről beszélek. :) Addig viszont készítsétek be a guminyuszit, aminek nem árt, ha csapkodjátok dühötökben. Jobb, ha vesztek egy újat is, mert a Rebels NEHÉZ játék. Az első pályákon még csak-csak átvergődi magát valahogy a játékos, de a későbbiekben frusztrálóvá válik az állandó QUICK LOAD képernyő. Életemben nem mentettem annyit, amennyit a 14 óra Rebelsezés alatt. Kis szerencsével (és nagyobb türelemmel) végigjátszható 10 óra alatt, de akkor már őstehetség veszélye forog fent véleményem szerint. Mindenképpen kihívást jelent tehát, aki szereti ezt a stílust, mindenképpen ugorjon neki, sok kellemes meglepetésben lehet része!

HANGOK - ZENE - GRAFIKA. Kellemes meglepetés a Rebels mind hangok, mind grafika terén, ugyanakkor egyikben sem nyújt kiemelkedő teljesítményt. Negatívum továbbá a motor gyengécske teljesítménye. Egy high-end gépen teszteltem, de voltak pillanatok, mikor elgondolkodtam rajta, hogy vajh most ennyire szép-e a játék, hogy ennyit kell matekoznia a gépnek, vagy véletlen visszatettem a 600mhz-es Duront a 3000+os Xp helyére?! Tényleg botrányos! Arról már nem is beszélek, hogy felkeresvén a főmenüben a video menüpontot, nem láttam felbontásváltási lehetőséget, így fix 1024x768-as felbontással kell operálni végig. Ez a nagyobb képátlójú monitorral rendelkezőket zavarni fogja, a gyengébb gépet nyüstölő gémereket pedig még inkább. :) Csupán kettő előre renderelt animációt látni a gémben, az intrót és az outrót. Minden közbenső történést a játékmotor számol, motion capture-ölt modellekkel. A mozgások kicsit eltúlzottnak tűntek, tele felesleges mozdulatokkal. :(

A hangok tiszták, atmoszférikusak, jól eltalálták. A rosszfiúk kiáltásai ugyan már az első pálya végén zavaróak ismétlődésük miatt, a lassú zene, a környezeti hangok kárpótolnak érte. A szinkronhangok átlagosak, illenek a karakterekhez, de semmi több.

VÉGÍTÉLET. Bevallom vegyes érzelmekkel álltam neki tesztelni a játékot. Eleinte mintha a fogamat húznák, annyira idegesítőnek találtam pár dolgot. Az idő múlásával azonban szépen lassan megcsillant itt-ott az átlagon felüli játék lehetősége. Valamiért úgy éreztem (melyet a Philos egy volt dizájnere megerősített beszélgetésünk során), hogy sokkal több pályásra tervezték az egészet még koncepció szinten. Legalább 12 pályára elegendő anyag és történetelem áll rendelkezésre egy ilyen projektben, ezzel a fejlesztők is tisztában voltak, mégis ennyi lett belőle. Többször érződött, hogy a cselekmény egy-egy csak szöveg szinten elmesélt része mind egy pálya lehetett volna, egy új helyszín, új élményekkel. Kíváncsi vagyok, milyen értékelést kapott volna, ha kicsit többet tesztelik még az apró bugok kiszűrése miatt, továbbá, ha kétszer ekkora lett volna a játszható területek száma. Így egy erős közepest érdemel, szép próbálkozás, többet érdemelt volna. ■ -=MMK=-







> ÉRTÉKELÉS

67%

grafika	17/25
zene/hang	09/15
játékélmény	23/40
kategórián belül	09/15
összhatás	3/5

PRO hangulatos helyszínek > kellemes látványvilág

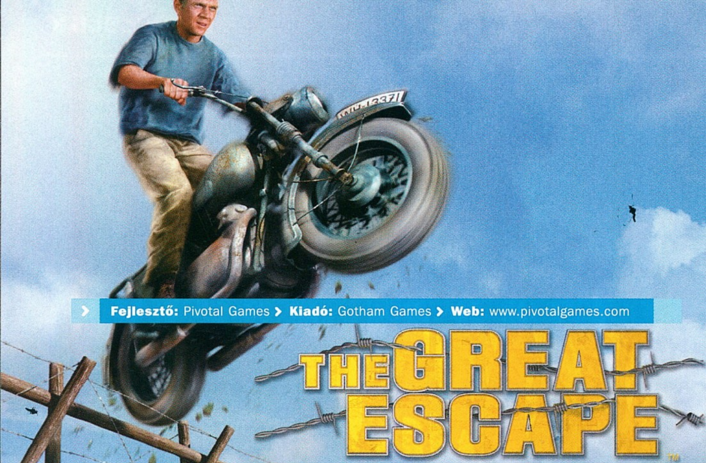
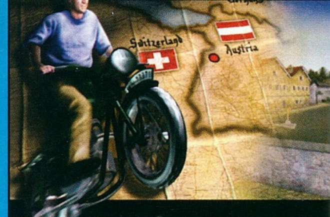
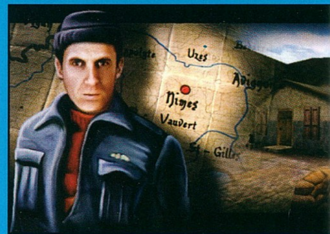
KONTRA gépigény > apró bugok > rövid sztori

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

Commandos	90%
Commandos 2	91%

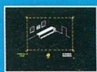




Fejlesztő: Pivotal Games **Kiadó:** Gotham Games **Web:** www.pivotalgames.com

THE GREAT ESCAPE

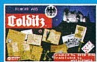
A Stalag Luft III, második világháborúban létrehozott német fogolytábor emlékét eleveníti fel két idei évforduló is. Az 1944 tavaszán történt legendás, a „Nagy" jelzőt is kiérdemlő szökés során 76 szövetséges katona hagyta el, egy maguk ásta alagúton át a szigorúan őrzött létesítményt. Ez volt a legnagyobb, legjobban szervezett, sikeres fogolyszökés a háború során, éppen 60 évvel ezelőtt. A másik A Nagy Szökés címmel 40 éve bemutatott, az eseményeket hűen felelevenítő filmhez kapcsolódik.

THE GREAT ESCAPE 1986



Ha tizenöt év múlva hasonló fejlődésen mennek át a játékok, akkor látni akarom a harmadik Great Escape-et is! Igen figyelemre méltó darab volt ez akkoriban. Az „élő" fogolytáborban figyelni kellett a napirendet. Étkezésről, létszámellenőrzésről nem szabadott hiányozni, ám a szabadidőben lehetett a kályhát félretolni, és mögötte az alagutat ásni.

ESCAPE FROM COLDITZ 1990



Egy szintén szökésbiztosnak tartott hírhedt náci börtön jelent meg a 16 bites játékban. Kalandjáték elemekkel felvértezve izometrikus térben kellet végigkutatni az erődítményt, a szökés lehetőségét keresve. A szökések elengedhetetlen velejárói, a belépők hamisítása, egyenruhák eltulajdonítása itt sem hiányozhatott.

PRISONERS OF WAR 2002



A témának a Codemasters által kiadott tálalása sok közös vonás ellenére csaknem másik műfajba sorolható, mint a GE. A kalandelemekkel járó párbeszédek hangsúlyosan jelennek meg a fogságban is nagyobb szabadságot biztosító játékmenetben. A rövid játékidő azonban kevés volt ahhoz, hogy jobban emlékezzünk rá, mint egy hétvégi mozira.

A Desert Storm fejlesztéséért is felelős Pivotal Games a jogok megszerzésével, a filmre támaszkodva készítette el a történet feldolgozását, melyben lehetőségünk adódik részt venni nemcsak a „Nagy", de több más szökési kísérletben is.

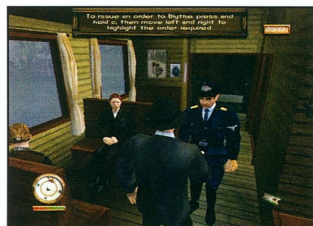
A számos eddigi példa alapján talán leszögezhetjük, hogy a film és az interaktivitás az külön műfaj. A kettő közti sikeres átjárást azonban nagyon kevesen találják meg. Erről szólnak – hogy csak a legutóbbiakat említsük –, a Gyűrűk Ura, a Mátrix, a Starsky&Hutch játékokat bemutató írások. A fő dilemmát talán a filmhez való ragaszkodás mértéke határozza meg. Ezt felismerve és persze a fejlesztők korábbi tapasztalatainak felhasználhatósága miatt is, a Great Escape nem ott kezdődik, ahol a film. A filmben is szereplő négy karakter köré szőtt sztorit kiegészítették előzményeikkel, hogyan kerültek a Luftwaffe által fenntartott tábor drótkerítése mögé. Így a 18 küldetés közül mindössze három zajlik a Stalag Luft III területén. Előtte és utána külön utakon járnak hőseink. Az egyéni akciók rejtőzködő, őrök és fénykévék elől bujkáló játékmenete így sokkal távolabb kerül a film hangulatát olyan jól kölcsönző látványvilágtól és a náci hatalom alatt álló környezettől. Az eredeti történet mondanivalója ezzel szemben a szervezett csapatmunkára épül. Azáltal, hogy a németek egy helyre szállították a notórius szökevényeket, maguk kovácsolták eggyé a szökésre legalkalmasabb csapatot.

A csapatmunka nyomait a játék során két küldetésbe csempészték be a fejlesztők. Handley vak társával szökik, így neki kell egyszerű utasításokon keresztül biztosítani, hogy mindketten épségben lekerüljenek a Gestapo által ellenőrzött vonatról, majd egy légitámaszpontról indulva a biztonságba jussanak.

Taktikai megfontolásokra, elmét próbáló ötletekre, cselekvések összehangolására, tehát mindarra, amit a történet, a film és az azonos témájú antik 8 bites játék ismeretében elvárhattunk, nem lesz szükség. Ennek ellenére a Great Escape megérdemli a jónak számító értékelést, amit a változatos küldetések és a remek hangulat támaszt alá.

A HARMADIK BIRODALOMBAN. Küldetésenként jelentős méretű területeken kell megoldanunk a feladatokat. Ezek között azonban nemcsak külső és belső tereket, városi utcákat, erdei támaszpontokat találunk, hanem olyan különleges helyszíneket is, mint egy Lancester bombázó fedélzete, vagy egy haladó vasúti szerelvény.

Mivel hőseink nem tartoznak Lara Croft kisasszony felmenői közé, egészen hétköznapi módon járnak, kelnek. Mozgásuk leginkább a rejtőzködés elemeit tartalmazza, mint a guggolás, hasalás, osonás. Semmi ugra-bugra, szaltó meg leszúrt rittberger. A tereptárgyak használata is egészen korlátozott. Ha lehet, akkor pl. egy ládára felmászni ugyanolyan műveletet jelent, mint egy a kezünkben lévő tárgyat használni. E tárgyak kizárólag a feladat teljesítéséhez szükséges kacatok, nehogy a játékos túlkombi-



nálja a dolgot. A legtöbb esetben még a tárgyak összeszedésének a sorrendje is kötött, mivel azok egyenként kapcsolódnak a küldetésen belüli zsinórmentén érkező részfeladatokhoz. Hiába, ez a „konzolhangulat", a szónak nem kifejezetten rossz értelmében.

ALERT, ALERT! Az őrök haladása, várható reakciójuk könnyen kiismerhető. Ez az egyetlen dolog, amit figyelemmel kell kísérnünk, minden más azon múlik, mennyire barátkoztunk meg a játék kezelésével. Könnyen kikémlelhetjük őket a kulcslyukon keresztül, vagy egy sarok mögül kilesve. Az őrök csak akkor térnek le kijelölt útvonalukról, ha meglátnak. A folytatás ekkor attól függ, hogy engedélyezett helyen vagyunk -e. Ha nem, akkor bizony tölthetjük vissza a játékállást. Zajt észlelve még megúszhatjuk, ha rejtve maradunk és nem lát meg az őr. Ilyenkor teljesen életszerűen körülnéz, majd legyintve tovább halad dolgára. Bár nehezítené a játékot, mégis hiányzik valami kis véletlen a fritzek életéből. Ezek a fegyelmezett germánok már csak ilyenek. Nem állnak le rágyújtani, váltani néhány szót a társaikkal...

Vannak helyzetek, mikor nem lehet az őr figyelmét kijátszani. Egyes fogolytársainkat ilyenkor megbízhatjuk valamilyen figyelem elterelő akcióval: „Hé Joe, kimennél az éjszaka kellős közepén a mosdóhoz hangosan énekelve?" És Joe megteszi, feltéve ha ráakadunk Joe-ra, ugyanis a feladatokat közlő kis naplónk e trükkökről mélyen hallgat.

GYALOGSZERREL MESSZE A HATÁR. A tábort elhagyva a filmben sem érnek véget az események, hiszen a Berlintől keletre lévő Stalag Luft III-tól még messze volt a szövetségesek által ellenőrzött, vagy éppen semleges terület. A játékban is különböző járművekkel menekülnek karaktereink. „Cooler King" motoros menekülése ugyan két küldetésnek is témát szolgáltat, az előzmények alatt is előfordul harckocsi, légvédelmi ágyú, teherautó használata. A járművek meglehetősen zavaró irányításának megoldására sajnos nem ad lehetőséget a kezelőgombok beállításának lehetősége. A játék nagy részében karakterünket az egérrel fordítjuk jobbra-balra, míg a járművek irányításakor a ritkán használt oldalra lépések billentyűit kell használnunk, ami szokatlanná teszi a játékot.



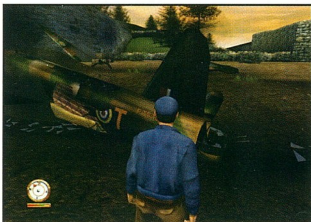
A vonaton természetesen nem kell az irányítással bajlódnunk. Átjárhatunk a kocsik között, de még a vagonok tetejére is ki kell mennünk, mindeközben száguld a táj körülöttünk.

A KÖZELHARC. A Great Escape-re egyáltalán nem jellemző az erőszak, ám némely esetben elkerülhetetlen a végső eszköz bevetése. Jól irányzott bal horoggal könnyen leteríthető a túlbuzgó fritz, ám az őrség riadóját, ami általában követi ilyen lépéseinket csak ritkán kockáztathatjuk meg. Háta mögé kerülve a nyakát kaphatjuk el az óvatlan őrnek, de ha fegyverhez jutunk, akkor aztán kiélhetjük visszafojtott agressziónkat. Persze csak mértékkel, hiszen lőszerből is csak annyit találunk, amennyi a feladathoz éppen kell.

EPILÓGUS. A Great Escape II. világháborús hangulatához nem férhet kétség. Az emberek mozdulatai, arca még a filmből kölcsönzött szereplők stílusát is jól visszaadják. A németjuhász ebek viszont feltűnően nagy evolúciós ugráson estek át az elmúlt hatvan év alatt, mivel nem egészen hasonlítanak a fajta ma látható képviselőire.

A játékmenet, korlátjai ellenére sem válik unalmassá a teljes játékidő közepesnek tekinthető hossza mellett, ami akár egy egész hétre is kitolódhat. Az utolsó küldetés befejezésével nyílik meg a főmenü „The Greatest Escape" pontja, ami lehetővé teszi bármely küldetés újrajátszását más nehézségi fokokban is. ■ **Lázi**







> ÉRTÉKELÉS

79%

grafika	18/25
zene/hang	14/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO változatos helyszínek > a film elemeinek jól sikerült alkalmazása

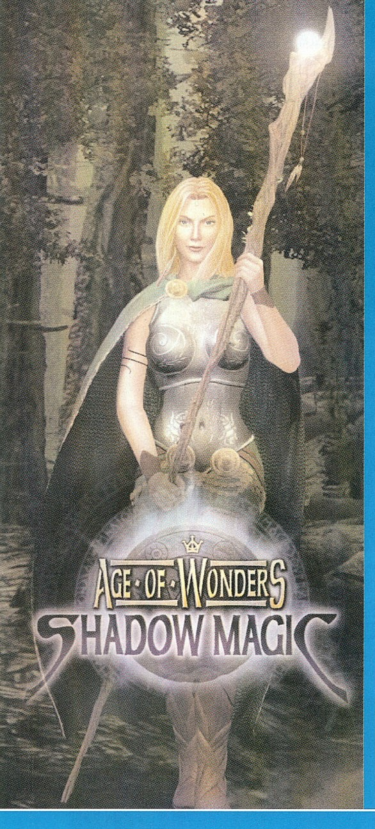
KONTRA grafikai hibák > egyszerű „konzolos" játékmenet

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 800MB HDD

> ARÉNA

Rebels: Prison Escape	61%
Prisoner of War	75%
Desperados	89%





Fejlesztő: Triumph Studios **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.ageofwonders.com

A stratégiai-szerepjátékok trónjáért folyó állandó vetélkedő egyik igen jó nevű szereplője, az Age of Wonders legújabb része valahol fél úton van a folytatás és a kiegészítés között. Az utóbbi kategóriába tartozik, mert csak az egységekben, a helyszínekben és a történetben hoz újat, a játékmenetben, megjelenésben nincs forradalmi változás. Ugyanakkor önálló rész, vagyis nem kell a gépen lennie „alapjátéknak" és a telepítés során sem kereskedik másik lemez után.

A Heroes sorozat egyik legnagyobb ellenfelének legújabb része vadonatúj epizódnak tekinthető abból a szempontból, hogy az Age of Wonders-el most először találkozó játékost sem éri semmiféle hátrány. Nem csupán egy küldetés lemezről van szó, az igazi történetbe való elmélyedés előtt a kezdők egy néhány helyszínből álló, magyarázatokkal sűrűn megtűzdelt tanfolyamon sajátíthatják el a játék kezelését. Igaz ez a tanfolyam eléggé gyorstalpaló jellegű, amolyan „jól figyeljenek, mert csak egyszer mondom el" stílusban végigrohan a városépítésen, gazdaságon, egységek irányításán, varázslatokon és a hősök kezelésén. A gyakorlott játékosok ezt a lépést egészen nyugodtan át is ugorhatják, hiszen a kezelésben semmiféle változás nem történt, az új varázslatok, egységek és városfejlesztések bemutatásával pedig nem töri magát az oktató misszió.

AZ ÁRNYAK BIRODALMA. A rutinos öreg rókákat majd a játék során érik a meglepetések, melyek közül a legnagyobb kétségtelenül a Shadow World, amely egy párhuzamos létsík. A régi rómaiak bölcsessége, a nomen est omen itt is igaznak bizonyul, és a baljós nevet viselő sötét világ igencsak gonosz meglepetéseket tartogat. A játékban új fajként megjelenő shadow demon-okon túl mágiamentes területei és a minden nem démonfajú egységre és hősre ható árnyékbetegsége teszi roppant kellemetlenné felderítését, az ott zajló csatákat, és úgy egyáltalában a létezést ezeken a semmiben lebegő bizarr szigeteken.

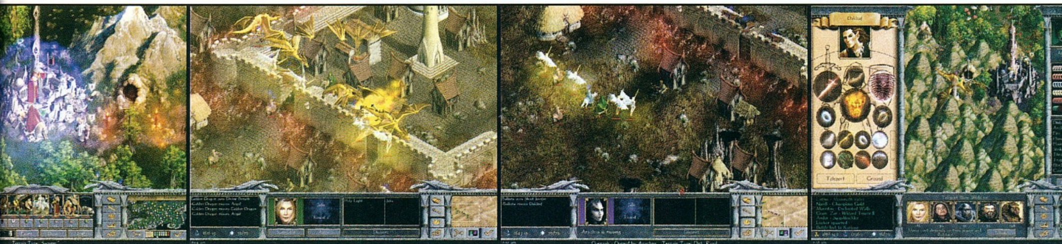
Az árnyak földjére mágikus portálokon keresztül lehet ki-be járni, ami ugyan nem igényel semmilyen varázslatos képességet vagy tárgyat az átléptetni kívánt egységektől, és nem apasztja az őket vezénylő főhős mana készletét sem, ám nincs túl sok belőlük egy-egy helyszínen, így néha derekas felderítő munkába kerül meglelésük. Ráadásul a mindkét irányba üzemelő átjárókat az árnyvilág lakói is igénybe vehetik, így bármikor feltűnhetnek a démonok a békés, napsütötte erdőkben is. Az árnyak birodalmának megjelenése csak kiegészítette a korábban is felszínre, és földalatti világra szétválasztott rendszert, így a játékosnak gyakorlatilag három egymás alatt elhelyezkedő térképen kell egységeit irányítani, melyek között csak bizonyos pontokon lehetséges az átjárás. S meg kell adni, hogy a pályatervezők többször is kihasználták az ebben rejlő lehetőséget, hogy gyakorlatilag a térkép nagy részét fel kell deríteni és elfoglalni, mielőtt a játékos egyáltalán megtalálja a végcélt jelentő várost, vagy aktuális főellenségének utolsó rejtekhelyét.

SZAPORODÓ CSODÁK. Maga a mágiarendszer nem változott, ami egyáltalán nem baj, hiszen a különböző szférákhoz kapcsolt forrásokból gyűjthető mana és az abból körönként csak korlátozott számban felhasználható varázslati pontok rendszere már az előző részekben is jól működött. Új mágiából viszont bőséggel akad, kezdetnek mindjárt ott van az új árnyék szféra, de az előző részekből ismerős élet, tűz, halál és több szférák is mind bővültek új varázslatokkal, melyeknek csak egy része kapcsolódik az árnyak világához, illetve az annak mellékhatásai, varázslatai elleni védekezéshez.

Az árnyvilág megjelenése azért annyiban mindenképen átformálta a mágiarendszert, hogy a varázslatok egy része nem, vagy csak megváltozott formában működik a árnyak világában, melynek egyes részei ráadásul kifejezetten mágia-mentes területek, ahol hiába esik a játékos állandó, vagy hősének mobil zónájába, mégsem lehet varázslatokat puffogtatni.

Talán még a varázslatoknál is jobban megszaporodtak a mágikus tárgyak, ami persze nem jelenti azt, hogy úton-útfélen sárkányölő szablyákba, meg sebezhetetlenséget adó páncélokba botlana a játékos. A városfejlesztés vége felé elérhetővé váló saját kreáláson kívül továbbra is csak elfeledett romokban megbújó szörnyekkel összecsapva lehet ilyesmihez hozzájutni, viszont a véletlenszerű elemekkel ezen téren igen erősen operál a küldetéstervező. A tárgyakat továbbra is csak hősök viselhetik-használhatják, de szerencsére megmaradt a megtaláláskor bármely egységnél elérhető teleportálás képessége, tehát nem kell a világ túlsó végéről hőst szalasztani, ha sikerül egyet megszerezni. Az egyes epizódok küldetései között pedig a hősök szépen tovább is viszik a rájuk bízott ereklyéket, mind sokoldalúbb védelmekkel, támadásokkal és miegyébbel vágva neki a következő missziónak.

ÚJ FAJOK ÉS ÉPÜLETEK. A már többször felemlegetett árnyék démonok mellett két új faj is felbukkan a játékban, a szintén az árnyékvilágból származó, Syron-ok nemes és titokzatos népe, valamint a nomádok, akik nevükhöz méltóan roppant mozgékony egységeket kínálnak a játékosnak. Az összesen tucatnyi faj között persze mindenki megtalálja a saját játékstílusának leginkább megfelelőt, a jóságos elfektől a semleges tűzimádó gyíkokon át, a kaotikus orkokig, sőt még azon túl is terjedő skálán. A biroda-



lom kovácsolása közben pedig az elfoglalt városokkal, megbabonázott, vagy zsoldosként felfogadott egységekkel igen kevert népesség is előállítható. Az így nyert sokoldalúság előnye mellett azonban nem árt figyelembe venni, hogy egyes fajok mennyire szívlelik vagy utálják egymást, hiszen ősellenségeket egy csapatba osztva nincs az a karizmatikus hős, amelyik parancsnokként meg tudná akadályozni a lázadást és dezertálást.

Számát tekintve a legkisebb változás a városokban emelhető épületek típusait érintette, ugyanis a mágikus zónát és védelmet befolyásoló, az egységeket kiképző és gyógyító épületek számát mindössze egyetlen eggyel növelték az alkotók. Viszont ez talán a legjelentősebb is, hiszen a fajonként változó speciális épülettel végre tényleg múlik azon valami, hogy melyik is a várost uraló faj. Az elfek speciális épülete például az a mágikus erdő, ami elrejti városukat és megépítve már Treeman-eket, a Gyűrűk Ura entjeihez hasonló, nagy erejű fa-embereket is toborozhat seregébe a várost uraló mágus.

MONSTRE TÖRTÉNET, LEVELEZŐS JÁTÉK. Köszönhetően a kiterjedt és háromszintű térképnek egy-egy küldetés végigjátszása is inkább órákban mérhető, mint percekben, és az Age of Wonders világának új korszakát elmesélő történet öt, egyenként 16 küldetést felölelő kampányt jelent. A körökre osztott játék némileg pörgősebbé tehető, ha klasszikus, némi üresjáratokkal is tarkított, a körben szigorúan egymás után lépő résztvevőkkel játszott üzemmód helyett a szimultán köröket választja a játékos, ahol az utolsó lépés megtétele, vagy a körre engedélyezett maximális idő lejárta után egyből kezdődik az új forduló. A történettől függetlenül további 19, előre elrendezett misszió is választható, a véletlenszerű küldetésgenerátor pedig végtelen számba állíthatja elő a továbbiakat. Utóbbinál a játékos meghatározhatja a térkép méretét, a játék jellegét a harcra koncentráló Battle Map-tól, az első sorban mágia használattal megnyerhető Archmage Scenario-n át, a hosszabb és összetett játékot ígérő Empire Building variációig. Az előre beállított forgatókönyvek és a véletlenszerű missziók egyaránt játszhatók gépi ellenfelekkel és hálózaton keresztül elő ellenfelekkel, szövetségesekkel is, akár helyi hálózaton, akár az interneten keresztül is. Kétségtelenül érdekes, ám nem túl pergő játékra kínál lehetőséget a résztvevők közötti kapcsolatot e-mailben megteremtő üzemmód, ami vontatottságáért cserébe nem kényszeríti egy időben a gép elé a játékosokat.

Azok számára pedig akik még így is keveselnék a játék nyújtotta lehetőségeket egy egység és tárgy tervezővel kombinált küldetés és térkép szerkesztő is rendelkezésére áll, hogy igazán saját szájuk ízére alakíthassanak mindent.

VÁLTOZATLANSÁG: ELŐNY, VAGY HÁTRÁNY? Grafikájában gyakorlatilag nem változott semmi, de a nagyítható-kicsinyíthető 3D nézetnél jobbat nem igazán lehetne csinálni, egy stílusváltás meg igencsak megkérdőjelezhető eredménnyel kecsegtetne. Hangjával sincs semmi baj, nagyon kellemes, fantasy-s kísérőzenéjét részben a korábbi AoW játékokból örökölte, részben pedig újakat is kapott a Shadow Magic. Mondjuk azok számára, akik ezt a kicsit lágy rockos, instrumentális muzsikát nem kedvelik, vagy néhány küldetés után már megunják az egymást váltó trackeket nem kínál saját zenére váltási lehetőséget a program. Egy dologgal azonban továbbra sem tudok kibékülni, mégpedig a játék harci részeit kezelő motorban benne foglalt csalással. A kategória egyéb játékainál is leleplezhető csalás itt ugyanis beleordít a játékos arcába. Például egy adott csata előtt mentve, és többször újrajátszva sikerült olyan eredményre jutni, hogy a saját íjászok találati aránya egyszer sem emelkedett 40% fölé, míg a gép vezérelte csapat íjászai miden egyes alkalommal 60-70%-os sikerrel céloztak, függetlenül attól, hogy miként mozogtam az egységek a terepen.

Minden összevetve az Age of Wonders: Shadow Magic nem csak a sorozat rajongóinak, de a fantasy szerepjáték-stratégia stílus kedvelőinek is kiemelt figyelmére érdemes darab. Ugyanakkor a hosszú, néhol unalmas ugyanakkor kiterjedt térképeken játszódó küldetéseinek, és látványos csalásának köszönhetően a szórakoztató helyett könnyen idegesítővé váló játék. Az minden esetre biztos, hogy akik szeretik nagy fába vágni a fejszéjüket, azok a sokoldalú játék kiismeréséig, végigjátszásáig rengeteg időt tölthetnek el vele.

Az igazi nagy ötlet, ami a kategória erős mezőnyében a dobogó csúcsára állíthatná, hiányzik belőle, ha viszont nem önálló játékként, hanem kiegészítőként tekintünk rá, akkor még erre is meg van az esélye. ■ SCHUERUE





> **ÉRTÉKELÉS**

65%

grafika	19/25
zene/hang	12/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	09/15
összhatás	3/5

PRO számos újdonság › és igen hosszúnak ígérkező játékidő

KONTRA inkább önálló küldetéslemez, mint valóban új epizód › néhol unalomasan hosszú missziók

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

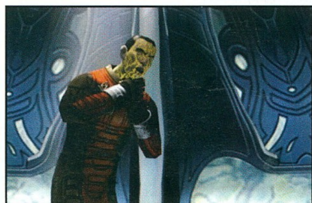
> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PII400, 128MB RAM, 700MB HDD

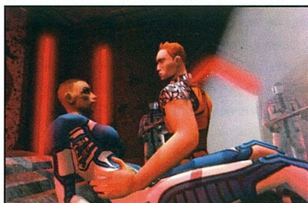
> **ARÉNA**

Heroes of Might and Magic III	93%
Disciples II	91%
Empire of Magic	50%

BATTLE ENGINE: AQUILA

> **Fejlesztő:** Lost Toys > **Kiadó:** Atari > **Web:** www.battleengine.com





A legnagyobb dögmeleg kellős közepén ismerős című játék került hozzám. A Battle Engine: Aquila konzolos (Xbox és PS2) változatával valamikor még február környékén játszottam. Az első ránézésre nem túl bizalomgerjesztő játék rövid időn belül komoly csalódásokat okozott – pozitív irányban. A legtöbb játékról már a felületes ismeretség elkövetése után megállapíthatjuk, hogy megéri-e az időpocsékolást. A BE: Aquila pont az a kivétel, amelyik erősíti a szabályt: először kissé ódzkodunk tőle, de csakhamar ráébredünk, hogy már meg is találtuk a következő napok (hetek) éjszakázásainak tárgyát.

A BE: Aquila története fiktív – de mindenképpen ismerősnek tűnő – világba kalauzol el bennünket (a sztori kicsit hajazik Kevin Costner Waterworldjére). A távoli Porrum rendszer egyetlen lakható bolygóján, az Alliumon járunk. A lakói teljesen emberszerű lények, akik a technikai fejlődés előrehaladottabb fokán járnak. Az idillikus állapotot egy korábban már megjósolt természeti katasztrófa bekövetkezte zavarja meg. A bolygó légkörének egyre nagyobb felmelegedése a sarkköri jégsapkák fokozatos elolvadását okozza. Ennek következtében a tengerek szintje jelentős mértékben megemelkedik, és egész kontinensek kerülnek víz alá. Csak néhány szigetnyi szárazföld „ússza" meg a globális áradást. A jelentősen lecsökkent élettér még jobban kiélezi a bolygó két domináns népe (Forseti, Muspell) közti ellentétet, ami rövid időn belül véres háborúba torkollik.

A főhős – Winter Hawk – a jófiúk (Forseti) népéhez tartozik. Foglalkozását tekintve rakodógép-kezelő, mindemellett zseniális pilóta. Ez utóbbi tudományát titkos éjszakai rakodógép-versenyeken villogtatja. A titkosság persze csak látszat, a Forseti vezetés mindent tud ezekről az illegális eseményekről. A legjobbakat aztán a fekete ruhás emberek felkeresik, hogy visszautasíthatatlan „hazafias" ajánlatot tegyenek nekik. Hawk barátunk is ilyen felkérést kap, azzal a különbséggel, hogy ez tényleg visszautasíthatatlan. Ha igent mond, akkor becsüccsenhet a legújabb harci masina prototípusába, a Battle Engine: Aquilába. A válasz egyértelmű volt, hiszen ez el is döntötte a háború kimenetelét. Ugye eldöntötte?

A BE: Aquila stílusát nagyon nehéz pontosan meghatározni. Leginkább akciójátéknak lehetne minősíteni, de annál azért mindenképpen több. A nagy lövöldözés közepette igen sok dologra kell odafigyelnünk, és az is nagyon fontos, hogy jó stratégiai érzékkel és a parancsoknak mindig 100%-osan megfelelve hajtsuk végre az adott feladatot. Egy dolgot pedig már a játék elkezdése előtt el kell fogadnunk. Mi csak apró – de mindenképpen nélkülözhetetlen – fogaskerék vagyunk az óriási harci gépezetben. Csak a sajátjainkkal együttműködve, egymást segítve tudjuk megnyerni ezt a háborút. Ezt az utolsó mondatot mindig tartsuk szem előtt, legfőképpen akkor, amikor egy kis vadászgatás miatt magára hagyjuk valamelyik rossz pozícióban levő Forseti csapatot. Nagyon rossz azért újra kezdeni egy küldetést (nincs közbenső mentési lehetőség!), mert az elkóricálásunknak köszönhetően a veszteségek meghaladtak egy bizonyos szintet. Sajnos ez nem az a játék, amelyikben egy-egy küldetés megoldása az abszolút kreativitásunkra van bízva. Itt mindig követni kell a parancsokat (vagy retry)!

A küldetések változatossága kimerül a különféle ellenséges egységek vagy épületek megsemmisítésében. Persze a feladatok teljesítése közben mindig történik valami nem várt esemény (kicsit sablonos, de színt visz a játékba), amikor SOS-ben kell átszáguldanunk a térkép másik végébe. Ezek a „nem várt" mozzanatok sajnos (szerencsére) előre letárolt módon következnek be, így néhány elrontott és újra kezdett küldetés után már a megfelelő pozícióból várhatjuk a partizánkodó ellenségeket. A küldetések legtöbbjében a leküzdendő célpontok mellett még vigyázni valónk is van, főként az anyahajónk vagy a bázisunk épületei képezik az ellenséges bombázások elsődleges célpontjait. Az összes váratlan helyzetről tájékoztatást kapunk rádión, és ezeket az üzeneteket nem árt komolyan is venni.

A BE: Aquila a Forseti erők egyik nagy reménysége. Az persze egyáltalán nem hálás feladat, hogy a masina harci helyzetekben való használhatóságát pont nekünk kell kipróbálni. A BE: Aquila kétféle üzemmóddal rendelkezik: a repülő (jet) és a lépegető (walker). Na, itt van az első baj vele. A BE: Aquila fejlesztését valószínűleg még a „hidegháborús" időszakban kezdték el – amikor az Allium óceánjai még nem áradtak meg –,









így vízi üzemmóddal el sem látták. Ez bizony nagyon nagy gondot fog okozni a „vizes" küldetések teljesítése közben, mégpedig azért, mert a BE: Aquila csak korlátozott ideig képes a levegőben maradni. Ha elfogyott az energiája, akkor le kell vele szállni pár másodpercre, hogy újra tudjon töltődni. Egyébként sem szabad túlságosan lefogyasztani az energiát, mert ez táplálja a BE: Aquila védőpajzsát is. Csutkára lefogyasztott energiával landolni az ellenséges tankcsapat közepén – nos, ez nem túl bölcs gondolat.

A küldetések elindítása előtt ki kell választanunk az általunk legmegfelelőbbnek tűnő fegyverzetet. A döntésünk helyessége viszont csak a küldetés teljesítése közben derül ki. Ha esetleg rosszul választottunk, akkor a szenvedés helyett inkább kezdjük újra az egészet. A BE: Aquila repülő módban 2, lépegető módban pedig 3 (esetenként csak 2) különböző fegyvert képes használni (ennyit tudunk magunkkal cipelni). A játék történetének előre haladtával egyre többféle fegyver-összeállítás közül választhatunk (5 lesz), de a tapasztalat azt mutatja, hogy ezek közül a legtöbbször a legelső mellett fogunk dönteni. A két üzemmód fegyvereit okosan kombinálva igen ütőképes egységként ténykedhetünk. A fegyverek egy része célkövetős, a többi használatakor nekünk kell pontosan céloznunk. A lőszerellátás is okozhat gondot, hiszen a legtöbből előbb-utóbb kifogy a muníció. Ilyenkor érdemes visszatérni valamelyik repair padhoz (bázisokon vagy az anyahajón van) újabb adag lőszert vételezni – mellesleg a sérüléseink is kijavítódnak. További dilemmákat okozhat, hogy pár küldetés sikeres teljesítése után légi támogatást kapunk. A küldetés megkezdése előtt választhatunk, hogy a három repülő parancsnok közül kinek a segítségét kérjük. Lorenzo ezredes fiai leginkább a légi harcban jeleskednek, Casbah főhadnagy csapata a földi célpontok leküzdésében tűnik ki, míg Fox hadnagy raja mindkét területen átlagos teljesítményre képes. A szabály most is ugyanaz, mint a fegyverzetünk kiválasztásakor. Ha a döntésünk rossz, akkor kezdjük újra a küldetést.

A BE: Aquila játékmenete abszolút magával ragadó. A szóló játékokhoz szokott embereknek kicsit furcsa is lesz, hogy rajtunk kívül még akár száz különféle egység is a terepen tartózkodik, akiket félelmetesen jól megírt mesterséges intelligencia irányít. Azt, hogy a háború kellős közepébe pottyantunk, bizony szó szerint kell érteni. Hasítunk a levegőben a kijelölt célpontunk felé, miközben alattunk több tucat egység irtja egymást. Láthatjuk, ahogy az egyik ellenséges tankcsapat egy hegyet megkerülve a mieink hátába próbál kerülni, de a cirkálóról észreveszik őket, és heves ágyútűzzel kényszerítik őket visszakozásra. A következő domb mögött megbújó katyusacsapat éppen tüzelni készül, de mivel épp útba estek, ezért megkapják a magukét pár célkövetős rakéta képében. A rádión persze egyből jön a rosszallás, hogy tán a dolgunkkal kellene törődnünk, de az „S" minősítés helyett kapott „B" szerintem megér annyit, hogy azzal a tudattal fejezzük be a küldetést, hogy megmentettük pár virtuális bajtársunk életét.

A BE: Aquila grafikai megjelenése egészen jónak nevezhető. A készítők nem spóroltak a textúrákkal, és a többi látványelemet (a robbanások, a fegyverek fényhatásai, a napfény tükröződése a tengerben stb.) is szépen megoldották. A motor döbbenetes mennyiségű poligont mozgat meg, ez már a terep kinézetén is jól látszik. Mindehhez hozzászámítva az egységeket és az épületeket máris belezavarodhatunk a számolásba. Igaz, hogy a teljes részletesség bekapcsolásához (az élvezhető sebesség megtartása mellett) nagyon combos masina kell, de a 2 GHz közüli processzorok és az izmosabb GeForce vagy Radeon kártyák manapság már egyáltalán nem megfizethetetlenek. Mellesleg, ha csak egy kicsit veszünk vissza a grafika részletességéből, az szinte nem is látszik.

A BE: Aquila hangjai tökéletesen illeszkednek a játék általános színvonalához. A lendületes, de kissé monoton zenei aláfestés mellett a hangeffektusok igazán jók és autentikusak. Minden harci gépezetnek saját hangja van, legyen az tank vagy vadászgép. A fegyverek is különböző hangot adnak ki magukból, ami még hihetőbbé teszi az egész játékot. A digitalizált beszéd kimondottan színvonalas (jók a szinkronszínészek), akár az összekötő filmeket, akár a játék közbeni rádiózást hallgatjuk.

A BE: Aquila nem igazán nehéz játék, ráadásul több olyan szemét részt is kiszedtek belőle, amelyik Xboxon még benne volt (pl. az óriás bogár). Az irányítás könnyen megtanulható, semmi kivitelezhetetlen nincs benne. Sajnos a többjátékos módokra nem igazán fektettek hangsúlyt, csak osztott képernyős (konzolbetegség) módok vannak a játékban, és zérus internetes támogatás. Jó ötlet még a teljesített küldetések után megnyitható extrák (a fejlesztés korai szakaszából való tervrajzok, grafikusok skiccei, harci gépek modelljei, átvezető animok stb.) tömkelege. Egy próbát mindenképpen megér. ■ SAKMAN

> ÉRTÉKELÉS

78%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO relatíve egyedi játékmenet › szép grafika › jó hangulat

KONTRA erős gépigény › sablonszerű történések › a BE: A miért nem tud úszni :(

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII1000, 256MB RAM, 900MB HDD

> ARÉNA

Mechwarrior III	88%
Earthsiege II	70%
Tribes	80%





DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK

› **Fejlesztő:** Strategy First › **Kiadó:** Strategy First › **Web:** www.disciples2.com

Egy hónappal ezelőtt már volt szerencsék a Disciples 2 első bővítéséhez, akkor megemlítettük, hogy később visszatérünk a második kiegészítőre is. Pontosan egy hónappal a Jó hadjárat megjelenése után napvilágot látott a Rossz kiegészítő is, Servants of the Dark néven. Az igazat megvallva reménykedtem, hogy a Strategy First a Guardians of the Light kritikái hatására megembereli magát, és meglep minket valami újdonsággal, de sajnos nem ez történt, a szokásos két minihadjáraton és küldetéseken kívül nem kaptunk újdonságot.

A Servants of the Darkban a Disciples világ negatív szereplőit kísérhetjük el világhódító körútjukon. Mindkét oldal (élőhalottak, démonok) meséje remekül illeszkedik a GotL kerettörténetébe: aki játszott vele, az számos kérdésére választ fog kapni (hogyan került a Grave Golem az élőhalottak fővárosa elé, miként szabadították el a Poklot a démonok az elfek földjén...). A Disciples 2 rosszfiúi mindig is vonzóbbak voltak, ebben a kiegészítőben sincs ez másképp. A nehézségi szint egy fokkal könnyebb lett, főként akkor, ha az élőhalottakkal nyomulunk. Ott ugyanis villámgyorsan kifejleszthetünk olyan egységet, mely védettséget élvez a hagyományos fegyverekkel szemben (wright vagy vérfarkas). Elég egy ilyen lény, és máris nyomulhatunk előre, s pillanatok alatt felfejleszthetjük a csapatunkat a semleges lényeken (persze nem a mágiahasználókat kell először megtámadnunk). Ezzel a módszerrel gyorsan végigrohanhatunk a pályákon, összeszedhetjük a jobb varázstárgyakat, és lenyomhatjuk a főellenfeleket. A démonok először durvábbak voltak (nincs gyógyítójuk, nem tudnak mérgezni, sőt még fegyverek elleni védettségük sincs), de ott meg rá kell menni a mágus hős, succubus és onyx gargoyle trióra, azok hárman megfelelő szinten mindenkit levernek, ráadásul a jutalmul kapott tapasztalati pont csak hármuk között oszlik el, így néhány csata után legyőzhetetlenek lesznek.

Szerencsére a hibákat a béta teszt során sikeresen kiszűrték, látszik, hogy tanultak a Guardiansban megmaradt bug esetéből (ott a törpök második pályáján nem lehetett befejezni hagyományos módon a küldetést). Sajnos az egyetlen újdonság (automata harcrendszer) még mindig nem működik tökéletesen, sokszor a gép inkább elmenekül a biztos győzelem elől. Van még mit csiszolni a mesterséges intelligencián is, a gép gyakran teljesen ész nélkül lépked, elég kivárni, míg az összes egysége elhasználja a mozgáspontjait. Nem mehetünk el szó nélkül a gép csalásai mellett sem, gyakran előfordul, hogy az egyes szintű élőhalott hős hatosfokozatú vámpírokat képes toborozni a városban.

Grafikában és zenében még mindig kenterbe veri az összes hasonló jellegű játékot (bár az is igaz, hogy ez főként az egyéves alapjáték érdeme és nem a küldetéslemezé). A megnövelt felbontás első hallásra jól hangzik (1280*1024), de ha jobban megfigyeljük, akkor észrevehetjük, hogy ez csak a térképeknél érvényesül, a csaták, a karakterlap és a városok esetében a 800*600 megmaradt.

Újdonságot ugyan nem kapunk a kiegészítővel, viszont remekül el lehet szórakozni az új hadjáratokkal, a küldetésekkel és a pályaszerkesztővel. Kicsit csalódott vagyok, hogy a Jó és a Rossz oldalt külön jelentették meg, ezek után nem vagyok meggyőződve arról, hogy lesz újabb küldetéslemez ehhez a nagyszerű játékhoz. Kár érte. ■ **Mocsy**



› **ÉRTÉKELÉS**

77%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	05/15
összhatás	2/5

PRO remek hadjáratok › hamisítatlan Disciples hangulat › gonosznak lenni jó

KONTRA egy hadjárat csak három küldetésből áll

› **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

› **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII500, 128MB RAM, 600MB HDD

› **ARÉNA**

Guardians of the Light	76%
Age of Wonders: Shadow Magic	85%
Heroes 4: The Gathering Storm	65%

F/A-18: OPERATION IRAQI FREEDOM

> **Fejlesztő:** Graphsim > **Kiadó:** Atari > **Web:** www.operation-iraqi-freedom.us

Amikor a Föld valamelyik pontján fegyveres zavargás, rosszabb esetben polgárháború, még rosszabb esetben igazi háború tör ki, a média keselyűk rögtön ott teremnek és élőben közvetítik a teljes cirkuszt. A hírtévéknél és az újságoknál talán csak a fegyvergyártó cégek és a játékfejlesztők kaszálhatnak nagyobbat más emberek nyomorúságán.

Kicsit pesszimistára sikerült ez a bevezető tudom, de nehéz nem észre venni a játékfejlesztők és kiadók azon rossz szokását, hogy egy-egy nagyobb méretű konfliktusból rögtön a „győzelem" után megpróbálnak pénzt csinálni. Sorra dobják piacra a rosszabbnál rosszabb programokat, függetlenül attól, hogy egy hete még valódi emberek haltak meg ott, ahol a játékos akár bombával, akár M16-ossal irthatja a „gonosz" ellenséget.

A Graphsim is igyekezett kihasználni a győzelem mámorban úszó amerikaiak patriotista érzelmeit, így aztán gyorsan elővették a már meglehetősen poros F/A-18 Koreát, a dzsungeles tájat lecserélték sivatagira, készítettek egy új intrót Mr. Bush-sal a főszerepben és már mehetett is az Iraqi Freedom a boltokba, alig egy hónappal a háború után.

Próbáljuk most elfelejteni a játék politikai hátterét, és vizsgáljuk meg ezt az 1998-as programot 2003-ban objektív, szimulátoros szemmel, hiszem a Gamer végül is egy játékos magazin.

Emlékszem, annak idején egész jó kis program volt az F/A-18 Korea, hosszú estéket végigrepültem vele, így aztán meglehetős tapasztalattal vágtam bele a program tesztelésébe. Meglepetésemre, az elődjéhez képest szinte semmit sem változott a játék. Az Iraqi Freedom ugyan azt az egyszerűsített repülési modellt, ugyan azokat a fegyvereket és avionikát használja, mint az elődje, sőt, az összes bug, ami benne volt az előző részben, megtalálható ebben is!

A rádiózás még mindig csak pár utasítás kiadására szolgál, ami végül is nem sokat számít, hiszen a parancsokat a buta AI kísérők úgysem hajtják végre. A hangok is maradtak az 1998-as szinten, gyakorlatilag egyetlen egy új effekt sem került a játékba.

A grafika is maradt a régi, illetve ez így nem igaz, hiszen az F/A-18 Korea még csak 3dfx-en volt hajlandó elindulni (ez volt az első olyan szimulátor, ami használt 3d-s gyorsítást) az Iraqi Freedom azonban már Glide helyett OpenGL-es motorral fut, így játszható a mai videó kártyákkal is. A sebességre nem lehet panasz, egy átlagos gépen maximális felbontásban és legnagyobb részletességben is tökéletesen és akadozásmentesen repülhető.

Az F/A-18-on kívül az összes tereptárgy, ház, repülőgép, tank és légvédelmi üteg alig néz ki jobban, mint mondjuk a 12 évvel ezelőtt még Amigán megjelent Falconban. Ja, és mielőtt elfelejtem: a víz és a tenger a régi verziókban sokkal szebb volt!

Persze az Iraqi Freedom lényege az új iraki hadszíntér. A műholdas felvételekből összerakott tájkép 10000 méter magasról egész meggyőzően néz ki, alacsonytámadások során azonban csak egy nagy homokszínű massza az egész. A nagyobb városok, mint mondjuk Bagdad vagy Kuvait, pedig csak pár kartondoboz a sivatagban.

A játékból sajnos hiányzik a hadjáratmód. Mindössze két tucat különálló küldetést és néhány gyakorló missziót kapunk a játékhoz, de legalább van egy jól használható küldetés szerkesztője a programnak, amivel kedvünkre kiélhetjük kreativitásunkat.

Van azért jó tulajdonsága is az Iraqi Freedomnak. A közeli légi harcok egész izgalmasak tudnak lenni, a különböző fegyverrendszerek, mint például a TV vezérléses Maverick rakéták, vagy a lézervezérlésű bombák célravezetése is jó móka az ellenséges tűzben. A repülőgép-hordozós fel- és leszállás, pedig kis gyakorlással könnyen elsajátítható.

A naplementék és a felhők egész szépek, és nagy magasságból, estefelé valóban úgy érezhetjük, mintha valahol Dél-Irak fölött repülnénk.

Összességében az „új" F/A-18-as játékot csak a kezdő pilótáknak tudom ajánlani, akik most ismerkednek a repülőgép szimulátorokkal, esetleg azoknak, akik a mai átlagnál kissé gyengébb konfigurációval rendelkeznek. Pár hétig egész jól ellehet vele szórakozni, a halálos légvédelmi rakétáknak köszönhetően pedig néhány küldetés egész megizzasztja ez embert. Ha valaki azonban igazán jó játékot szeretne, szerezze be a Flanker 2-t vagy a Falcon 4-et, ezek már egész olcsón megvásárolhatók, vagy várja meg az ősszel megjelenő Lock Ont

NEURO



> ÉRTÉKELÉS

47%

grafika	12/25
zene/hang	05/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	08/15
összhatás	2/5

PRO visszahozta a régi szép emlékeket a Voodoo-s korszakból

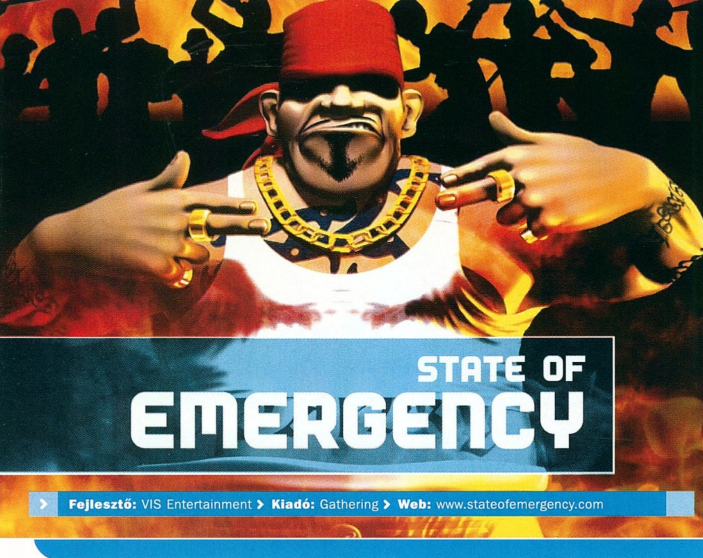
KONTRA elavult grafikus motor > gyenge játékélmény > nincs hadjárat > nincs rendes rádiózás > gyenge AI

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
P1000, 128MB RAM, 1.25GB HDD

> ARÉNA

Falcon 4.0	90%
Il-2 Sturmovik	93%
Combat Flight Simulator 3	83%



STATE OF EMERGENCY

Fejlesztő: VIS Entertainment **Kiadó:** Gathering **Web:** www.stateofemergency.com





Ma már elég szokványos, hogy a játékok betöltésekor a legelső képkocka a korhatár címkéje, ami leginkább arra alkalmas, hogy felkeltse azok figyelmét, akiknek az adott játék még véletlenül sem ajánlott. Ahol az „M" (azaz csak felnőtteknek) címke szerepel, az ugyebár olyasvalamit takar, ami megzavarhatja a még fejlődésben lévő személyiséget – vélik a cenzorok. Hogy igazuk van-e vagy sem, azt most hagyjuk, azt viszont aligha lehet megkérdőjelezni, hogy a State of Emergency ennek a kategóriának a jeles képviselője. Egy játék, amelyben a céltalan erőszak a főszereplő.

Rögtön tegyük azért hozzá: a céltalan erőszak nem feltétlenül baj, sőt vicces is tud lenni – elvégre nem szabad túl komolyan venni egy játékot. Amúgy meg ha kukacoskodni akarunk, nem is annyira céltalan itt az erőszak, mert a forgatókönyvírók mindent meg tudnak magyarázni. Képzeljünk el egy olyan helyet, ahol a rendőr gumibottal veri a tisztes állampolgár fejébe a törvény betűit, miközben alig pár méterre egy másik tisztességes állampolgár épp egy kirakatból kiemelt TV-t cipel a hátán! Ez lenne Capital City, a képzeletbeli amerikai nagyváros, ahol a State of Emergency játszódik. 2035-öt írunk, amikor a várost már teljesen a befolyása alá vonta a korrupt mamutcég, a Corporation, amely ugyan jóléti államot ígért a polgároknak, de valójában a demokrácia megszűntetésén fáradozik, és világuralmi terveket forral. A média által teljesen agymosott tömeg többnyire hitt az ígéreteknek, de aztán megalakult a Freedom Network, és amikor a szabadság harcosai fellázadtak a rendszer ellen, a vállalat kihirdette a szükségállapotot.



Elszabadult a totális káosz: az utcákon tömegek hömpölyögnek, bandák háborúznak egymással, mindennaposak a gyilkosságok és a rablótámadások. Eközben mintha a rendőrség semmit sem tenne: a kommandósok csak a vállalat érdekeltségei előtt posztolnak, no meg gumibottal veszik kezelésbe a főhősünk kobakját. Persze nem véletlenül pont őt szúrják ki a tömegből. Történik ugyanis, hogy játékosként abban a megtiszteltetésben részesülünk, hogy egy hawaii-inges ex-zsaru, vagy egy volt ügyvéd cicababa szerepében (illetve egyéb megnyerhető karakterekkel) a Freedom Networkhöz tartozó bandafőnököknél vállalhatunk munkát. A munkák a legkülönbözőbb dolgok lehetnek: gyakran kell testőrködnünk fontos személyeknél, sűrűn kérnek fel minket bérgyilkosságra, néha robbantáshoz kell segédkezet nyújtanunk, és hébe-hóba még küldöncködnünk is kell, azaz különféle csomagokat kell célba juttatnunk. A karrierünket egy bevásárlóközpontban kezdjük, úgyhogy jónéhány küldetés erejéig plázázni leszünk kénytelenek – persze Kalasnyikovval a kezünkben ez nem is annyira rossz muri. A munkák elvégzése elméletileg nem igényel semmilyen szakképesítést, épp csak jól kell bánni a lőfegyverekkel, és bunyózni sem árt tudni. Fegyvereket egyrészt kapunk a megbízóktól, másrészt az ellenségtől is elvehetünk ezt-azt. A vállalat fogdmegjeitől általában gumibotot kobozhatunk el, jóllehet ha már kézitusára kerül sor, sokkal nagyobb hatásfokkal dolgozhatunk egy fejszét használva – szó szerint nagy lesz körülöttünk a fejetlenség. Az alkotók nem bántak szűkmarkúan az erőszakkal. Amíg csupán egy-egy személyt kell likvidálnunk, addig még csak-csak megfelel a sima pisztoly, de amikor tömegoszlatásra kerül sor, akkor az Uzi, vagy még inkább az AK47 és az M16 az ideális. A munkaadók nem feledkeznek meg ellátni minket a megfelelő felszereléssel. Amennyiben gránátvetőt vagy shotgunt









kapunk, akkor indul be igazán a húsdaráló: gurulnak a fejek, repkednek a végtagok. Meglepő módon van egynéhány humánusabb eszköz is, úgymint a könnyfakasztó borsspray vagy a nagyfeszültségű sokkoló. Nagyobb tömeg lebénításához bevethetünk könnygázgránátot is, noha azzal vigyázni kell: a füst ugyanis a saját egészségünkre is káros hatással van, s köhögés közben elejtjük a fegyverünket. Az pedig még cikibb, hogy a vállalat kommandósai gyakran gázmaszkot viselnek.

Minthogy a lőfegyverek véges munícióval rendelkeznek, sajnos néha puszta kézzel kell verekednünk, ami maximum három támadóval szemben lehet eredményes, viszont az ellenség általában nagyobb hullámokban érkezik. Ilyenkor az élelmes játékos mindent bevet, ami a keze ügyébe akad, merthogy a táblákat, a szemeteskukákat, a székeket, a padokat mind felkaphatjuk, és széttörhetjük a kommandósok koponyáján.





A tájékozódási képesség nem előfeltétel a munkavállaláshoz, köszönhetően annak, hogy mindig egy nyíl mutatja, merre van dolgunk. Az útjelző nyilak többféle színben jelenhetnek meg, ami azért van, mert több megbízónál is jelentkezhetünk. Amíg még nem vállaltunk el semmit, addig a nyíl mindig a legközelebbi munkaadóra mutat, majd amikor már van megbízásunk, akkor pedig a célpontra. Azért nem árt, ha önszorgalomból alaposan felderítjük a terepet, mert bár a nyíl tudatja velünk a célpont helyzetét, azt viszont nem, hogy merre lehet a legrövidebben eljutni oda. Arról már nem is beszélve, hogy a célszemély folyamatosan mozoghat, így például amikor meg kell akadályoznunk, hogy egy fickó meglógjon a bevásárlóközpontból, akkor az üldözés helyett találhatunk sokkal rövidebb utat, amivel eléje kerülhetünk.

Egy-egy elpuskázott küldetés miatt amúgy nem kell szomorkodni, mert ha visszamegyünk a megbízóhoz, újra megkapjuk ugyanazt. A játék végül is úgy épül fel, hogy valamennyi megbízónál az összes küldetést teljesítenünk kell, s csak az után mehetünk tovább egy másik helyszínre. A küldetések elbaltázásának az a legnagyobb átka, hogy esetleg erősen lecsökkent energiával kell újra nekivágnunk. Kisebb mennyiségű életerőt elvehetünk ugyan a megölt ellenségektől is, de teljes feltöltődésre csak akkor kerül sor, amikor egy megbízást sikeresen elvégeztünk – ilyenkor automatikusan állást is ment a játék.

Ha már céltalan erőszakról esett szó, meg kell említenünk, hogy valóban gyilkolhatunk konkrét célok nélkül is, ugyanis az eddig leírtak a játék Revolution módjára vonatkoztak, viszont van a Chaos üzemmód (plusz még egy Multiplayer mód), ahol szabadabb stílusban vadászhatunk. A Chaos módban a minél magasabb pontszám elérése a lényeg, amit az ellenség módszeres ritkításán kívül autók felrobbantásával, kirakatok betörésével is növelhetünk. Minél intenzívebben tombolunk, annál több idő- és életbónuszt kapunk, s minél hosszabbra nyúlik egy menet, annál több pont begyűjtésére van lehetőség. Az egyetlen dolog, ami negatívan befolyásolja a pontszámot, az a civilek legyilkolása, igaz az is csak akkor, amikor időnként megjelenik a „civilian penalty" felirat. A Chaos módot fix idővel, 3 és 5 perces verzióban is játszhatjuk, amelyek mindegyikénél adott szintet kell teljesíteni, és ha eredménnyel járunk, még egy újabb üzemmódot kapunk. A Last Clone Standing mód lényege, hogy nincsenek civilek – ebből szintén van határidős verzió is. Amennyiben végül az összes helyszínen az összes Chaos módot teljesítettük, úgy jutalmunk az Unlimited mód, amivel a végtelenségig kolbászolhatunk a helyszíneken – ámbár kötve hiszem, hogy ezt bárki izgalmasnak fogja találni.

Grand Theft Auto autók nélkül: egyesek szerint ez a State of Emergency, és talán nem is állnak oly távol az igazságtól. Hanem inkább még távolabb, elvégre a Grand Theft Auto nem sokat érne autók nélkül. Az a legnagyobb gond ezzel a játékkal, hogy nem szól semmiről. A készítők részéről volt az ötlet, hogy legyen egy felbolydult nagyváros, amiben szépen lehet öldökölni, és ezzel ki is fújt a dolog. A háttérsztori egy nagy nulla. Robbantsál itt, mert az az üzlet tisztességtelen, nyírd ki a vállalat embereit, mert ők gonoszak, védd meg ezt a fickót, mert ő velünk van: gyakorlatilag valamennyi küldetés ezeken a sablonokon alapszik, és csak a figurák cserélődnek. Testőrködés esetén például egyszer egy orvost kell megvédenünk, másszor egy hackert, aztán meg egy informátort, stb. Legalább olyan helyre kis közjátékok lehetnének, mint a GTA-ban, de nem. Úgy a 10. küldetésig talán még izgalmasnak is tűnik a dolog, de a 30.-nál már borzalmasan monoton az egész, ráadásul új helyszín csak a 35. küldetés után van, amikor a bevásárlóközpont megtisztításával végre átjutunk a kínai negyedbe. Unalmasnak találjuk ott a városképet? Az már bizony baj, mert ott meg 50 küldetést kell ledarálnunk, hogy aztán az East Side-on folytathassuk a karrierünket, ahonnan 47 küldetés után mehetünk tovább a 42 küldetésből álló Corporation Centralba. A számok jól hangzanak, de alig van mögöttük valami. Több órán keresztül lótni-futni egyazon helyszínen előbb-utóbb unalmassá válik.

A State of Emergency tehát nem igazán azoknak készült, akik leülnek a gép elé, betöltik a játékot, és aztán az utolsó küldetés befejezéséig fel sem állnak a klaviatúra mellől. Ugyanakkor azt el kell ismerni, hogy a szétrombolható utcák, a nyüzsgő és morajló tömeg – még ha nem is valami óriási grafikával rendelkeznek – azért elég hangulatosak. Könnyed, napi egy órás vidám gyilkolászáshoz nyugodtan ajánlhatjuk ezt a játékot – bár ha ez egy reklám lenne, akkor a végén talán oda kéne biggyeszteni, hogy a kockázatokról és mellékhatásokról kérdezze meg kezelőorvosát... ■ **V.Z.**

> **ÉRTÉKELÉS**

63%

grafika	18/25
zene/hang	11/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	09/15
összhatás	3/5

PRO néha 150-200 fős tömeg nyüzsög a képernyőn › impresszív fegyverarzenál › vicces hangulat

KONTRA egy órányi játék után nagyon monotonná válik › kevés a helyszín › a háttérsztori csak „dísznek" van

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII700, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

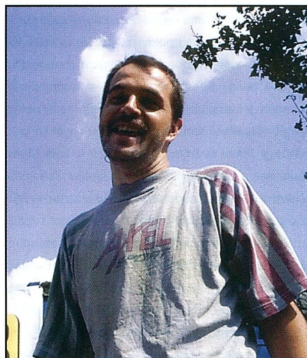
> **ARÉNA**

GTA Vice City	94%
Mafia	93%
Max Payne	90%

BEVÁLLALOD? ÉLŐBEN IS?

Mivel a szokásos nyári táborunk idén önhibánkon kívül elmaradt, örömmel mondtunk igent a Magyar Honvédség felkérésére, miszerint vegyünk részt a nyár egyik legnagyobb összejövetelén, a Sziget fesztiválon. A katonai precizitással megszervezett előkészületek során ránk testálták a taktikai-katonai jellegű számítógépes játékok megszervezését és lebonyolítását. A tervezési fázisban még ugyan egy hatalmas katonai sátorról volt szó, de aztán a várható hőségre való tekintettel sikerült elcserélnünk két légkondicionált konténerre, melyek igen jó szolgálatot tettek a negyven fokos hőségben. Összesen 16 gép lett hálózatba kötve a játékokhoz, az ehhez szükséges hálózatot idén is régi ismerőseink, az EarthQuake rendezvényt szervező csapat építette ki. Ők feleltek a játékok kiválasztásáért és a versenyek lebonyolításáért is. A Honvédség kérésére igyekeztünk olyan játékokat összeválogatni, melyek szorosan kapcsolódnak a modern (és valóságos) hadviseléshez. Gondolom, mondanom sem kell, hogy nem maradhatott ki napjaink legnépszerűbb csapatjátéka, a Counter-Strike, ezt követte a Medal of Honor és a Battlefield 1942, majd a legtöbb látogatót vonzó Quake 3. Ez utóbbival kapcsolatban voltak kételyeink (a railgun még egyik haderőnemnél sincs rendszeresítve), de szerencsére jött a nagy ötlet, miszerint használjuk az Urban Terror modot, ahol már legalább a környezet emlékeztet a városi harcok helyszíneire. Az időjárás az első két nap nem volt kegyes hozzánk, ilyen monszun-jellegű eső már évtizedek óta nem hullott júliusban. A konténerek vízhatlanságával nem volt gondunk, az esőzések ellenére telt házzal üzemeltünk. A harmadik nap reggelén aztán verőfényes napsütés ébresztette a sátorból kikecmergő szervezőket, innentől kezdve már a meleg volt az elsődleges gond. A hét végére a hőmérő higanyszála felkúszott harminc fok fölé, igazi kánikula köszöntött a szigetlakókra. A versenyekre történő regisztrálást két rendkívül csinos hostess lány intézte, őket látjátok a képeken gameres pólóban (a hét fénypontja lett volna, ha sikerül rábeszélnünk őket vizes póló versenyre, ez azonban sajnos nem jött össze, talán majd jövőre). A meleggel egyenes arányban növekedett a sörfogyasztás is, ebben főként Broaf Padre Satyi és Laza jeleskedett igazán.





A NYERTESEK

Eredetileg nem állt szándékunkban leközölni a nyertesek névsorát, de egy USA-ban élő kedves olvasónk megkért minket, hogy tegyük bele az újságba, mivel ezt nagyon jó referenciaként tudja a későbbiekben felhasználni. Következzen hát a helyezést elért játékosok névsora.

Counter-Strike első helyezés:
Csizmán András, Farkas Pál, Papp Péter, Szabó Adrián

Counter Strike második helyezés:
Szentirmai Márton, Szentirmai Dániel, Tibcsi Gábor, Falu Tamás

Counter-Strike harmadik helyezés:
Lehoczki Ákos, Bálint András, Hiller Szabolcs, Bíró Sándor

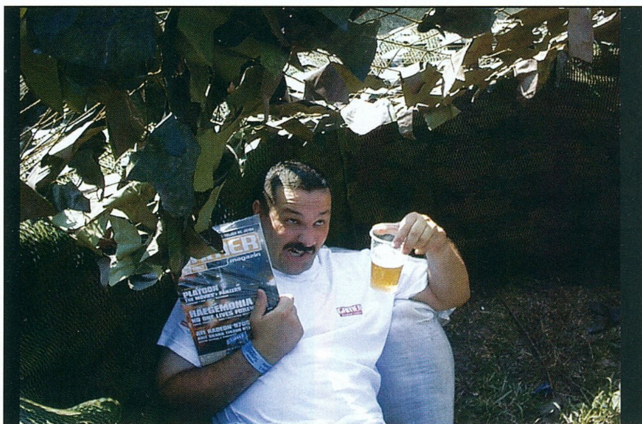
Medal of Honor első helyezés:
Kós Viktor, Danaberger Marcell

Medal of Honor második helyezés:
Horváth Attila, Lónyai Dániel

Medal of Honor harmadik helyezés:
Szemes Adrián, Szemes Szabolcs

Quake 3 első helyezés:
Török László, Kóbor András, Jakabos Bencze, Nagy Róbert

Quake 3 második helyezés:
Kós Viktor, Danaberger Marcell, Földesi Csaba, Czigány Tamás







Tisztelt kollégáink igencsak kitettek magukért ez ügyben, bár valami baj lehetett a csapolt sör hatásfokával (a hivatalos magyarázat szerint nem vizezték, hanem az előírtnál rövidebb ideig érlelték a sert a tárolókban), mivel Laza a nyolcadik korsó után is szemrebbenés nélkül ki tudta mondani azt, hogy dezoxi-ribonukleinsav. A fesztivál hét napja alatt szinte a teljes szerkesztőség megfordult a Gamer sátor (illetve konténerek) környékén. Brazil és Lily vasárnap tartotta a frontot, a játékosok legnagyobb örömére. Ez Brazilnál abból állt, hogy lefeküdt a konténerek bejáratát övező, álcahálóval befedett homokzsákok árnyékába, Lilyvel hozatott magának egy korsó sört, majd kényelmetlen helyzetére hivatkozva még az egyik olvasóval becipeltetett a feje alá is egy 50 kilós homokzsákot. Ezt követően már nem is nagyon mozgott, a Levrovok dedikálását is csak úgy vállalta el, ha eme művelethez nem kell felállnia (remélem, a képek visszaadnak valamit a hangulatból, minden tekintélyemet be fogom vetni, hogy Brazil sportos képe bekerüljön a cikk mellé). A számítógépes versenyek résztvevői közül senki sem távozott üres kézzel, a résztvevők között Gameres pólókat, bögréket, újságokat és különböző szoftvereket osztogattunk el, de a legkelendőbbek mégis az ingyenes paintball belépők voltak (ezt kapták a nyertesek). A profi módon felépített pálya sok látogatót vonzott az egy hét alatt, így a Gamer játék nyertesei este nyolc után, kellemes félhomályban kerültek sorra. Először még mi is kacérkodtunk a gondolattal, hogy kiállunk a győztesek ellen, de aztán a vegyvédelmi ruhákra (és szagokra) emlékeztető védőöltözék visszariasztott a részvételtől. Utólag derült ki, hogy jól döntöttünk, mivel az egyik harcost sikeresen szájba lőtték úgy harminc centiről. Szerencséjére a sisakrostély felfogta a lövés erejét, de a szétfröccsenő sárga festék alaposan átszínezte a fogait.

A rendezvény szervezői mindent elkövettek annak érdekében, hogy a terepre csalogassák a látogatókat. A cél érdekében még egy hamisítatlan katonai kantint is felhúztak a terepre, ahol terepszínű ruhába öltözött lányok fogadták a szomjas vándorokat. A legtöbb látogató mégis ebédidőben fordult meg a sátrak körül, ugyanis ekkor lőtték be a gulyáságyút, melyből naponta 400 adag babgulyást osztottak ki a szigetlakók között. A katonai hangulatot tovább fokozták a kitelepített harci eszközök, ahol bárki kedvére lefényképezhette magát. A hét vége felé azonban nem várt incidens zavarta meg az eseményeket: pacifisták kis csoportja antimilitáns transzparensekkel elfoglalta az egyik páncélozott szállítójárművet, majd közölték, hogy e járművek jelenléte sérti a Sziget szellemiségét. A szervezők először nem nagyon vettek tudomást a „tüntetőkről", de aztán hirtelen valakinek eszébe jutott, hogy még a héten nem volt járműkarbantartás. Szereztek valahonnan egy nagynyomású tűzoltófecskendőt, majd lázas buzgalommal nekiálltak annak összeszerelésének. A tüntetés ezután bámulatos gyorsasággal feloszlott, személyi sérülés nem történt. A kantinnal szemben helyezkedett el a nagyszínpad, ott déltől egészen estig húzták a talpalávalót. Érdekes volt látni a szomszédos Metal Hammer sátorból átruccanó törzsközönség arcát, mikor Horváth Aladár roma zenekara belekezdett a „Jó ebédhez szól a nóta" című slágerükbe. Mit mondjak, tanulságos egy hét volt, minden nehézségének ellenére. Az igazat megvallva nem voltam nagy szigetrajongó, de ez az egy hét alapjaiban változtatta meg a hozzáállásomat a rendezvényhez. Elképesztő arcokat ismertem meg ez alatt az idő alatt, de nyugodtan kijelenthetem, hogy egyetlen negatív élmény sem ért a Szigeten. A legmeglepőbb az volt, amikor összefutottunk gameres cikkírókkal a kantinban, amint éppen jéghideg Smirnoff vodkát vedeltek a hőségben (erről az oldalukról még nem ismertük őket, a szerkesztőségben mindig is szolidan viselkedtek). Terveink szerint jövőre ismét ellátogatunk a Szigetre, gyertek el Ti is.

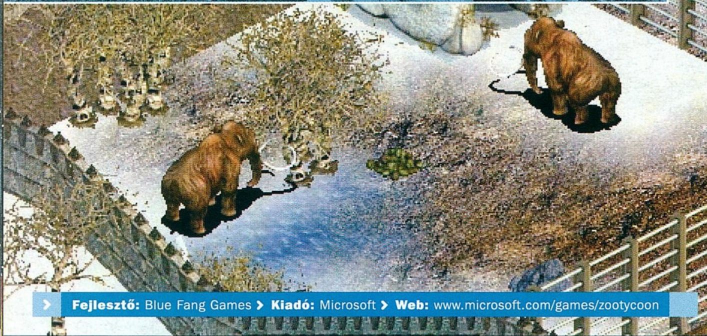
(Ezúton szeretnénk megköszönni a következő cégek támogatását: Herta, 3Com, Samsung, Automex, Cenega, Ecobit, Dynamic System, Ramiris, Multimedia.hu) **Mocsy**



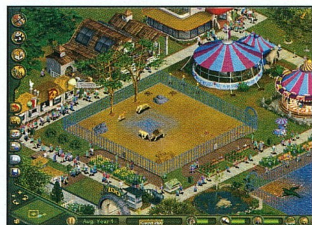




ZOO TYCOON COMPLETE







› **Fejlesztő:** Blue Fang Games › **Kiadó:** Microsoft › **Web:** www.microsoft.com/games/zootycoon

Aki rendszeresen nézegette a PC-s eladási listákat, konstatálhatta, hogy a legjobb tycoon játékért hosszú heteken át küzdött a Rollercoaster Tycoon a Zoo Tycoonnal. Noha talán a harcból mellbedobással az RCT került ki győztesen, a Microsoft állatkert-menedzselős programjának sem kell szégyenkeznie, főleg azt figyelembe véve, hogy a programhoz megjelent két kiegészítő igazán új színeket hozott a palettára, ami valljuk be, nem igazán jellemző a műfajra. Nem meglepő ennek ismeretében, hogy a Microsoft úgy döntött, ideje piacra dobni egy csomagot, melyben egyaránt megtaláljuk az eredeti játékot, valamint a Dino Digst és a Marine Maniat is.

Aki valamennyire is ismeri a tycoon műfajt, annak aligha kell elmagyarázni, hogy mi a cél ezeknél a játékoknál. Adva van a gazdasági élet egy szelete – jelen esetben egy állatkert –, melyet minél gazdaságosabban kell igazgatnunk, egyre több attrakcióval nyerve meg a nagyérdemű közönség rokonszenvét. A valós cél persze a zsebünk megtömése, de ez nem olyan hangzatos, mind az előbb vázolt változat.

A Zoo Tycoon állatkertjében a fő attrakciónak természetesen az állatok számítanak, de számos más látványossággal is becsalogathatjuk parkunkba a nézőket. Akadnak különféle árusok, szobrok, virágoskertek, és olyan látványosságok is, melyekben az állatok produkálják magukat. A feladatunk azonban nem csak az, hogy a látogatók jó közérzetét biztosítsuk, hanem ugyanezt meg kell tennünk az állatok esetében is. Ha az adott jószág nincs olyan környezetben, mely elnyerné tetszését, egyrészt nem fog szaporodni, másrészt megbetegedhet, vagy legrosszabb esetben akár el is halálozhat. Az ideális környezeti feltételeket egyrészt avval biztosíthatjuk, hogy olyan talajt és növényeket helyezünk el a ketrecekben, melyek megfelelnek az állat természetes élőhelyének, másrészt rendszeresen etetjük barátainkat, és tisztán tartjuk kifutóikat.

A játék kezdetén még nem válogathatunk túl sok állat közül, de az idő, és a megfelelően finanszírozott fejlesztések előrehaladásával egyre több jószágot mutathatunk be a nagyérdemű közönségnek. A Microsoft időről időre az Internetre is feltett néhány új állatot, melyekkel bővíthettük parkunkat, de az igazi áttörést a kínálat területén a két addon, a most tárgyalt kiadásban is helyet kapott Dinosaur Digs és a Marine Mania jelentette.

A Dino Digsben állatkertünkben amúgy Jurassic Park módra dinoszauruszokat mutathattunk be a látogatóknak, ami igencsak nagy számban kezdte vonzani a kicsiket és nagyokat. Egy dinoszaurusz persze nem lehet egy kalap alá venni holmi gazellával, vagy majommal, így tartására is jóval nagyobb gondot kell fordítani. Azt már korábban is említettük, hogy a nem megfelelő életkörülmények esetén az állatok nyűgösek lesznek; ez a dinók esetében sincs másként, csak náluk a méltatlankodás kinyilvánítása kissé drasztikusabb. Nincs ugyanis az a kerítés, ami visszatartana egy éhes T-Rexet, az meg ugyebár már kevésbé tesz jót a park népszerűségének, hogyha egy ekkora állat a látogatók közt rohangál, ráadásul vacsora után kutatva.

A Marine Mania ugyan nem kínál ennyire egzotikus állatokat, de a tengeri lények bemutatása is nagyon sok felnőttet és gyermeket vonz parkunkba. Az ő esetükben nem kell annyit vesződnünk a megfelelő talaj és növényzet megválasztásával – vizet neki, aztán örüljön –, viszont a hatalmas akváriumok felépítése nagyon sokba kerül. A tengeri kiegészítővel állatkertünket számos látványossággal is bővíthetjük, melyek közül mindenképpen kiemelésre érdemes a delfinshow, mely minden kisgyermek kedvence.

A Complete Collection ezek mellett tartalmazza annak a kiegészítőnek az elemeit is, melyet korábban a hálóról már letölthettünk, s melyben olyan állatok – orángután, óriáscápa, kommodói varánusz - kaptak helyet, melyeket a közvetlen kihalás veszélye fenyeget.

Nem tartozok azon személyek közé, aki a mai fiatalok egyre szaporodó problémáit az FPS-ekkel való túl sok játékban keresné, de kétségtelen, hogy üde színfoltnak tartok egy olyan játékot, melyben nemhogy a vér nem folyik, hanem kifejezetten aranyos, és minden gyereknek és nagyobb, felnőttnek nevezett gyereknek melegen ajánlható. A Zoo Tycoon kiegészítőivel egyetemben pedig kifejezetten ilyen játék, méghozzá igencsak színvonalas kivitelezésben... **Trasher**

› ÉRTÉKELÉS

90%

grafika	21/25
zene/hang	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO rengeteg állat › erőszakmentes › oktatja a kicsiket › mindenkinek melegen ajánlott › kifejezetten kawai (aranyos)

KONTRA idővel túl sok dologra kell figyelnünk › picit monoton zene

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

› MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII330, 64MB RAM, 500MB HDD

› ARÉNA

Rollercoaster Tycoon	91%
Monopoly Tycoon	84%
Pizza Tycoon	85%

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

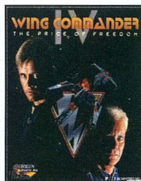
Már félórája ülök a fotelemben, ölemben a billentyűzet, de még egyetlenegy sort sem sikerült leírnom. A lakást nem világítja be más, mint az lcd képernyő sejtelmes fénye. Hang sem nagyon hallatszik, csupán egy elkószált szúnyog szárcsapásai és szélmalomharcának zizegése a monitoron. Mindig nehéz új rovatot felvezetni, vakarózom is rendesen. :(

Azért jött létre a rovat, hogy megpróbáljak egy olyan hatalmas témát boncolgatni, mely a játékipar egészére vonatkozik. Fejlesztők, játékok, dizájnerzsenik, grandiózus ötletek, csúfos bukások, csalódások, hatalmas sikerek... Mind egy nagy egésznek a részei, mely nem más, mint korunk játéktörténelme. Lesz itt szó cégekről, emberekről, érzelmekről, pénzről, csalásról, olajról (arról nem), csajokról (erről sem, de még bármi lehet...) mindenről, ami érdekes lehet a számotokra kedvenc játékaitokkal kapcsolatban.

Bármennyire nehezemre esik is, napról - napra kénytelen vagyok (idősebb ribanc lévén) szembesülni azzal a ténnyel, hogy hiába áll a robbanás küszöbén a játékipar biznisz, már múltja is van, nem csupán jövője. Gyökereí, melyek kihatnak az egészre, táplálják azt. Ha ma tanulna járni a játékipar, akkor a kilencvenes években volt csecsemő. Bármennyire abszurd is a párhuzam, itt igaz lehet a meglátás: az ember (csakúgy, mint a játék) fiatal korában a legkreatívabb...

Tekintsétek tehát egyfajta messze nem tökéletes történelmi szemezgetésnek a jövőben itt megjelenő cikkeket. Remélem nem csak azok számára tartalmaz majd információkat a cikksorozat, akiket érdekel a közelmúlt játéktörténelme, hanem azoknak is kellemes perceket okoz majd, akik (mint jómagam is) őszinte mosollyal és élményekkel emlékeznek a "régi szép időkre".

CHRIS ROBERTS. Mikor megkaptam első PC-met, C64-ről átnyergelve, durcásan nézegettem 286-osom EGA monitorát, hiszen AMIGA-t szerettem volna, mégsem az lett belőle. Napokig be sem kapcsoltam, mikor egyik barátom meglepett egy lemezzel, melyre a Wing Commander felirat volt rápacázva kék filctollal. Akkor még nem sejthettem, hogy egy olyan ember vízióját tartom a kezemben, aki óriási karriert fut be a következő 8 évben az Origin Systems Inc-nél, később saját céget alapít, filmet rendez, és nem utolsó sorban 2003-ban megörvendeztet bennünket utolsó játékával a Freelancerrel!

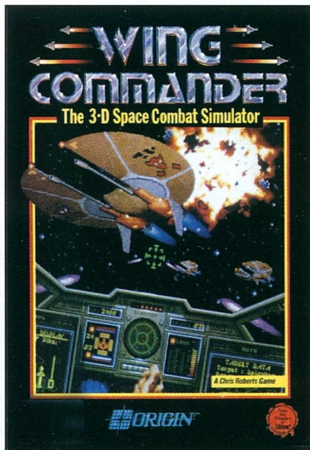






Chris Roberts az illető, kinek nevét csak áhítattal és homlokot a földre tapasztva szabad kiejteni. Chris játékfejlesztői pályafutása 13 éves korában vett repülőstartot, mikor a Csillagok Háborúja mozielőadása után kábultan hazaballagott manchesteri lakásukba, majd azonnal nekiállt Legóból űrhajókat eszkábálni. Csakhogy Chris nem filmet fantáziált hozzájuk, hanem számítógépes játékot, ami nem volt nehéz párosítás, hisz „egészséges" fiúcska lévén sokat járt játékterembe. Szerencséjére az iskolai számítástechnika tanára elnézően kezelte, hogy Chris nem adatbázisokkal akar foglalkozni, hanem inkább helikopteres játékokat próbál kódolni. Mesébe illő, hogy a tanár éppen az akkortájt igen felkapott PC Micro magazin főszerkesztője volt. Fel is ajánlotta diákjának, hogy szívesen megvesz tőle játékprogramokat, ha elkészül bármelyikkel is. Így esett, hogy Chris szerény száz fontért átpasszolta első játékát, mely King Kong névre hallgatott. Második üzletekor már ötszáz fontot „kasszírozott", mert eladta Wizador nevű játékát egy manchesteri kiadónak.

Mielőtt egyetemre ment volna, érezte, hogy nem szeretne naphosszat görcsölni a tankönyvek felett, így halasztott egy évet. Fogta a motyóját és egy repülőjegyet, átruccant apucijához Texasba, az óceánon túlra, aki szociológiát tanított az egyik texasi egyetemen. Szülei neheztelése ellenére ott ragadt, és beállt segédnek egy piciny szoftvercéghez, melynek neve Origin volt. Bezony, az Origin Systems 1987-től, Chris érkezésekor már éppen világuralomra törés előtti fázisban volt, hiszen az Ultima Underworld első részei már legördültek a futószalagról. Olyan emberekkel dolgozhatott együtt, mint Richard Garriott, akiről még lesz szó egy másik cikk alkalmával. Jobb helyre nem is kerülhetett volna,



nekiállt ő is „világokat kreálni". (Az Origin jelmondata éveken át: We create Worlds volt.)
Három évvel később Chris már teljes jogú alkalmazottként vedelte a málnaszörpöt az Originnél, mikor 1990-ben átnyújtotta főnökeinek élete első nagyszabású játékát, a Wing Commandert. Totális siker. Mission diszkek, második rész, raklapnyi kiegészítő azokhoz is, cserébe pedig irdatlan mennyiségű pénz. Chris bebizonyította, hogy a cselekménynek és a szerepeltetett karakterek tulajdonságainak komoly szerepe lehet abban, hogy sikeres legyen egy játék. Eldobta az elvet, hogy csak a High Score listáért küzdjön az ember, tonnányi emocionális pluszt juttatott játékaiba, melyek egyre jobb eszközökkel készültek. A CD-ROM elterjedésekor 1994-ben potom 3 millió dollárból (kihasználva a CD adatkapacitásával járó előnyöket) „leforgatta" a Wing Commander 3-at, amely 3 CD-m jelent meg - Full Motion Video átvezetésekkel, nem tökéletesen lineáris játékmenettel büszkélkedhetett. Természetesen az igazán megkapó része az volt, hogy neves színészek játszottak a „filmben", mint Mark Hamill, aki azt a Cristopher Blairt alakította, akiről bővebben olvashattok az e havi „fókuszban a háttér" rovatban. Chris vágyai tehát több fronton érvényesülni látszottak, kipipálhatta a játékdizájneri elismerés és a filmrendezői gyakorlat mezőket. A Wing Commander 4 elkészítése után, 1995 októberében éppen lejárt a 4 éves hűségszerződése az Electronic Artsnál, és fivérével, akiről eddig nem is esett szó, (de legalább olyan nagy nevek fűződnek munkásságához, mint testvéréhez a Wing Commander) elhagyták az Origint és saját céget alapítottak Digital Anvil néven. A fivér Erin Roberts követte el (szerencsére) a Privateer, Privateer 2, Strike Commander projecteket. (Az Electronic Arts adta ki az Origin termékeket éveken át.)



> ÉRDEKESSÉGEK

A Wing Commander sorozat volt az első űrszimulátor, ami alkalmazta azokat a fegyvereket, melyek közvetlenül képtelenek kilőni nagyobb hajókat. Tőlük ered tehát a megtorpedózás fogalma a játékokban.

Malcolm McDowell helyére a negyedik részben Charlston Hestont szerették volna szerződtetni, de egy szerencsétlen véletlen folytán nem jött össze a szerződés, a színész gázsijának megduplázódása miatt.

Chris és Erin Roberts gondolkodása alapvetően nagyon hasonló, Erin mégis maradt a Digital Anvilnél, és egy nagyon komoly HALO szerű FPS-t kódolnak Xboxra, Brute Force néven. Chris nem neheztel bátyjára, állítása szerint pont jól jön Erin számára a változatosság a Privateer sorozat és a Starlancer után.

Az Origin a WC 1 terjesztésekor komoly kapacitásgondokkal küszködött. Akkoriban nem voltak még nagyon felkészülve komoly tízezres tételű megrendelésekre.



Még be sem rendezték új irodájukat, máris írtak egy levelet a Microsoftnak, melyben kiadói segítséget kértek. Mit tesz isten, csak Bill Gates e-mail címe volt a zakózsebükben, így nem is kellett sok idő, másnap már érkezett is a szerződés, melyet tökéletesnek találtak hőseink. Chris jól gondolkodott, a Wing Commander utolsó két része, a 3-4 elég jól fogyott Európában is, nem csupán az USA-ban, tehát világszínvonalú kiadót kellett találniuk, akiknek ráadásul nem fontos állandóan a fejlesztők nyakában lihegni, hagyják dolgozni őket. Adalékként még fontos az az apró tény, hogy a WC 3 állította fel a kilencvenes évek legnagyobb pénzmennyiségét benyelő játék kategória első helyezettjét, hiszen a forgatások 3 millió dollárba kerültek. Ezt már csak a negyedik rész döntötte meg, ami azóta is a nagyon figyelemreméltó, tízmillió dolláros előállítási költségével a top játékok között trónol. Egyedül a konzolos Shenmue előzte meg. Azért a tízmillió dollár sem kevés, végül is pont annyiba került így a WC4, mint a Star Wars első része anno Lucasnak. Ez pusztán véletlen egybeesés Chris korábban említett Star Wars rajongásával kapcsolatban, de azért mosolyra fakasztó. Az igazán kemény megpróbáltatás csak ezután következett, az Origint elhagyva le kellett mondjon a WC játék jogokról, így az ötödik rész, a WC: Prophecy már Chris nélkül készült el. Csecsemőjét elvesztette tehát alkotója, cserébe viszont megkapta a jogokat arra, hogy élete másik álma teljesüljön: egész estés hollywoodi mozit rendezhessen. Ráadásul a világon elsőként tehette ezt, mint játékiparból érkezett direktor. Nem kell sokat találgatni, a Wing Commandert filmesítette meg. Jól emlékeztek, itthon is csak 2 hétig volt műsoron, annyira gyenge volt, Freddie Prinze Junior ide vagy oda. (Inkább oda, nem túl jó színész ugye :)) Kíváncsi vagyok, kedvenckémnek, egy másik isteníténdő játékdizájnernek sikerül-e másodikként belépni Chris mögé a sorba ezen a téren. Hideo Kojima-san is megérdemelné, és talán nagyobb sikerrel kecsegtet az ő múltja, a Metal Gear Solid sorozat miatt.
Az abszolút negatív visszhang ellenére Chris nem tervezte végleges visszavonulását a filmszakmától,



mégis egy időre visszatért játékot fejleszteni, talán fivére sikerei is visszahúzták, aki éppen a Starlancert fejezte be a Digital Anvillel. Robert Rodriguez rendező, akinek a Desperadót köszönhetjük többek között (már aki köszöni, én nem kedveltem túlságosan azt a filmet, persze ez teljesen magánvélemény :)) szorosan együttműködve dolgozik egy projekten Chrissel, amiről egyre kevesebb információt hallani, még az is lehet, hogy nem igazán lesz belőle semmi, hiszen 2002-re tervezték a Tribe premierjét.
A történetben érdekes fordulat következett be 2000-ben, mikor Chris Roberts úgy döntött, hogy kilép saját cégéből, pont akkor, mikor a Microsoft felvásárolta őket szőröstül-bőröstül. Parázs viták láttak napvilágot, de mint kiderült a Microsoft azért kényszerítette távozásra, a maradni amúgy sem nagyon akaró zsenit, mert olyan lehetetlen elvárásokat támasztott a Freelancer fejlesztésekor, melyet a Microsoft szerint lehetetlen lett volna teljesíteni az akkori technológiai színvonalon. A gáz csak az az egész szituációban, hogy adott egy ember, aki már megalkotott mindent, amit interaktív történetmesélés terén csak lehet, mégsem bíztak benne. Ismét csak Hideo Kojimát tudom felhozni, aki kőkeményen odalépett a Metal Gear Solid 2 fejlesztésekor a csapat nyakára és kerek perec közölte, hogy azt szeretné, ha így és így nézne ki a játék. Nem számított sírás, nem számított olyan mondat, hogy: „de... mester... ez lehetetlen..." Mert nincs lehetetlen, elkészült az MGS2, és láttátok a végeredményt. Chris ugyanúgy megpróbálta átvinni gondolatait, de a nagy óriás kiradírozta. Talán, ha egyszer lesz akkora saját cége, mint a Konami Kojimának, sikerül majd. A Freelancer távozása ellenére így is siker lett, hiszen az alapkoncepció mesteri, nem is ronthatták el. Kíváncsi vagyok milyen lett volna, ha a kiadási dátumig velük marad Chris.
Nem vesztegette sokat az időt, kilépése után azonnal megalapított egy médiacéget, Point Of No Return Entertainment néven. Játékfejlesztéssel már kevéssé foglalkozik, a játékostársadalom számára sajnálatos módon inkább a filmszakmában próbál érvényesülni. Milyen kár. Mit nem adnék egy Wing Commander 6-ért, Chris elképzelései alapján. Immáron ingame motorral számolva, nem FMV átvezetésekkel, a DVD tárkapacitásával... Hmm. Talán egyszer... -=FLATLINE=-





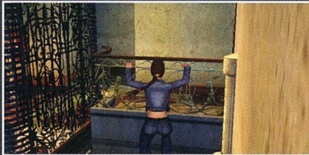
PARISIAN BACK STREETS. Von Croy halálát követően az utcán kapjuk meg Lara irányítását, ahol az első dolgunk megismerkedni az irányítással. (A nem létfontosságú, ám roppant hasznos tárgyakra a továbbiakban zárójelben lesz utalás, tehát az első ilyen megjegyzés: csoki a kapualjban.) Másszunk fel a szemetesládára, majd onnan ugorjunk, és kapaszkodjunk fel az erkélyre, annak széléről pedig ugorjunk tovább a körbefutó erkélyhez. (Onnan akár visszaugorhatunk a rács mögé, ahonnan Lara a legelején kimenekült, mivel ott egy elsősegély-láda hever.) Az erkélyről másszunk feljebb a létrán, és kirabolhatjuk a lakást, ahova a nyitott ablakon keresztül juthatunk be. (Pénz és csoki a szekrényekben, érmék a földön.) A szekrény kinyitásához pajszer kellene, ezért távozzunk az ablakon, és másszunk még feljebb a másik létrán. (Érmék a földön.) A fapallóról ugorjunk át az udvar felett, és kapaszkodjunk meg az üvegtető szélében – avagy ugorjunk nekifutásból. (A korlát mögött csoki.) Szökkenjünk tovább az ablak feletti fapallóhoz, amely egy ereszcsatornához vezet, s azon felmászhatunk az épület tetejéhez. A korlát miatt nem tudunk felkapaszkodni teljesen, viszont az épület szélébe csimpaszkodva eloldalazhatunk jobbra. Igyekezni kell, mert Lara csak addig bírja tartani magát, amíg a sárga csík el nem fogy. Egy kisebb cseréptetőre lehet végül lepottyanni, ahol Lara erőt gyűjt, és ezután továbboldalazhatunk a tető szélén, átkapaszkodhatunk a saroknál, majd a hiányos korlátnál felhúzódzkodhatunk. A tetőn egy hordó árválkodik az egyik sarokban: ezt húzzuk el az útból, és másszunk le a pajszerhez; mikor felvesszük, Lara felfigyel egy gyalogjáróra, de egyelőre túl gyenge ahhoz, hogy át tudjunk odáig mászni. Térjünk vissza a tetőre, ahol a pajszerrel kinyithatjuk a kis kamrát. A szekrényből vegyük magunkhoz a pisztolyt, majd akár visszamehetünk a nyitott ablakú lakásba – már amennyiben szerezni kívánunk egy értékes nyakláncot a lelakatolt szekrényből. A feszegetéstől hősnőnk megerősödött annyira, hogy a hordós saroktól át tudjunk kapaszkodni a gyalogjáróhoz. A ház sarka mögött egy fickó ólálkodik, akit – töltény híján – puszta kézzel kell elintézni: a legegyszerűbb, ha a lopakodást használva mögé lopózunk, és hátulról elkapjuk. (Lara közben azt kezdi el magyarázni, hogyan lehet a stealth módban a falhoz lapulni, és a sarkoknál kifigyelni.) Bár nem is fontos végezni az emberrel, hiszen csak a kulcsra van szükségünk, amely mögötte, a faállványon hever. A kulccsal menjünk vissza a ház mögé, nyissuk ki a rácsot, majd másszunk le a létrán.

DERELICT APARTMENT BLOCK. Larát időközben a rendőrség észreveszi, ezért a romos épületben az első dolgunk az, hogy az ajtó elé toljuk a szekrényt. Ezután siessünk fel a lépcsőn, és ugorjuk át a leszakadt részt. A rendőrök közben betörik az ajtót, de aggódni nem kell miattuk: abbahagyják az üldözést. Ugyanakkor viszont könnygáz-gránátokat hajigának be, ezért a legfontosabb az lesz, hogy sietve távozzunk a lépcsőházból. Ennek érdekében ugorjuk át a szakaszt, ahol a leomló törmelék leszakítja a deszkapallót (utána pirulák az ajtóknál), húzzuk el az útból a szekrényt, és rohanjunk tovább a lépcsőn. Törjük be balra az ajtót (kis eü-csomag az ajtó előtt), mire Lara erősebb lesz, továbbá bent kirámolhatjuk a szekrényeket (többféle muníció). Meneküljünk tovább a gáz elől (a következő elágazásban kötszer), és a lépcsőfordulóban húzzuk ki a sarokból a ládát, amelyre felmászva át tudunk ugrani a legfelső szint korlátjához. Ezzel kikerültük a torlaszt, és bemehetünk a lift gépházához, ahol két kulcsot is találhatunk (egyet a földön és egyet a falon), valamint üzembe helyezhetjük a liftet. Amennyiben nem totojáztunk sokat a lépcsőházban, és Lara még bírja szusszal, a lifttel visszamehetünk a másodikra, ahhoz az ajtóhoz, amely a leomlott pallók előtt nyílik balra. A kulccsal ugyanis bemehetünk, és bent a szekrényből újabb pisztolyt vehetünk ki (továbbá csoki és lőszer a fiókokban). Utána liftezzünk vissza legfelülre, és a másik kulcs segítségével távozzunk a gépházból nyíló ajtón át.

INDUSTRIAL ROOF TOPS.
Másszunk fel a létrán a tetőre, ahol azután kapaszkodjunk fel az utca felett átívelő vezetékre – a rácshoz érve felhúzott lábbal másszunk tovább. A másik épület tetején a ládák mellett (ugyanott kötszer a földön) vezet lefelé egy út, amelynek a végéről akár átugorhatunk egy kötszerért a szomszédos épület tetejére. Amennyiben leesünk a két ház közötti átjáróra, át is mehetünk simán ezen az épületen (dublonok a folyosón, csoki és lőszer a romos öltözőben), majd benyithatunk a következő épületbe. Induljunk el a lépcsőn lefelé, majd a leszakadt résznél óvatosan pottyanjunk le egy szinttel lejjebb. Elméletileg át kellene ugranunk a terem túlsó felében lévő platformhoz, ám – mint azt Lara meg is jegyzi – nem vagyunk még eléggé erősek az ugráshoz. Ereszkedjünk tehát le a földszintre (elsősegély-láda a sarokban), és másszunk ki négykézláb a félig leengedett hangárajtó alatt. A sikátorban (lőszer a földön) a lángoló hordónál egy kisebb állványra figyelhetünk fel: ennek elhúzásával hozhatjuk Larát jobb kondiba. (Itt el is kalandozhatunk, és mehetünk tovább is, majd átmászhatunk a kerítésen a hiányos szögesdrótnál, és egy kutya által őrzött konténerből egy K2 elemet vehetünk ki. A kerítés előtt nyíló sikátorban elsősegély-csomag is hever.) Az állványt toljuk a felfelé vezető létrához, és annak tetejéről ugorjunk fel a létrához, amelyen visszamászhatunk a két ház között húzódó átjáróhoz. A hangárban immáron eléggé erősek vagyunk ahhoz, hogy nekifutásból átugorjunk a túlsó platformhoz: ugrás után azonnal kapaszkodjunk, és a peremen keresztül oldalazzunk a platformhoz, amitől létra vezet felfelé. Fent ugorjuk át a rést (lőszer a földön), és távozzunk az ajtón keresztül. A tűzlépcső a változatosság kedvéért le van szakadva, viszont átugorhatunk a szemközti épület tűzlépcsőjéhez, amely ugyan szintén le van szakadva (az aljánál érmék), viszont felmászhatunk egy ajtóhoz, amely mögött létra vezet fel a tetőre. (Érmék a kis ház mögött, pirulák a szomszédos épület tetején, amely fölött a helikopter cirkál.) Igyekezzünk a gáztartályok bal oldalához, és automatikusan továbbperegnek az események.

MARGOT CARVIER S APARTMENT. Carvier asszonynak különböző hangnemű válaszokkal mesélhetjük el Von Croy halálát. Attól függően, hogy menynyire vagyunk barátságosak, kétféle eredmény születhet: vagy megkapjuk Von Croy jegyzetfüzetét, vagy nem. Utóbbi sem tragédia: a konyhában kutakodva megtaláljuk. Bár tegyük hozzá: sietve kell távozni, különben ránk törik az ajtót a rendőrök. (Borosüveg a konyhaasztalon, a szobában a kislámpánál gyűrű, az íróasztal fiókjában pirula.)

PARISIAN GHETTO. Miután Lara az éjszakát egy lepukkant villamoskocsiban vészelte át, elindulhatunk felderíteni a párizsi utcákat. Elsőként két hajléktalannal beszélgethetünk, ami után másszunk fel a kocsi tetejére (a támasztékról felugorva), onnan pedig – a drótkerítésen keresztül – a cső feletti platformra. (Elsősegély-láda a kocsi tetején – a cső alatt átkúszhatunk hozzá.) A platformról átugorhatunk srégen a peremre, ahol hiányzik a kerítés, és egy fazonnal beszélgethetünk el. (A platformról a távolabbi platformra is átugorhatunk nekifutásból, onnan pedig tovább az apró peremhez, amelyen mászva bejuthatunk a szögesdróttal védett szakaszhoz, ahol pénz és csoki hever.) A baseballsapkás alakot egy bizonyos Bouchardról kérdezhetjük, aki Werner feljegyzései közt szerepel, és megtudhatjuk a fickóról, hogy alvilági figura,







aki a Serpent Rouge klubot futtatja. A klubbal volt valami balhé, ezért senki nem tudja, momentán merre van Bouchard. Továbbhaladva a következő ajtón bonyolultabb utcaszakaszhoz jutunk, amelyen a játék gyakran töltöget. Az utcán a Serpent Rouge előtt ácsorgó lánnyal mindenképp beszélnünk kell (mindig az első lehetséges választ adjuk). A bájait áruló Janice-től két fontos nevet hallunk, akik tudhatják, merre van Bouchard. Az egyikük Pierre, a Cafe Metro pultosa, a másikuk pedig Bernard, egy öreg karbantartó, akit a Metropolitan elnevezésű, téglafallal övezett kertben találunk. A tájékoztató táblák segítségével keressük fel az egyik fickót a kettő közül. Alighanem Bernard az ideálisabb – vagy legalábbis könnyebb megoldás. A segítségükért cserébe mindkét informátor ugyanazzal a dologgal, egy kis csomag megkeresésével bíz meg minket. Bernard esetében a munka könnyebb lesz, jóllehet az öreg csak 160 euro leperkálása után hajlandó velünk egyáltalán szóba állni. Amikor megteszi ezt az ajánlatát, mindenképpen az alsó válaszra bökjünk rá, különben többé nem beszél velünk, és rákényszerülünk Pierre segítségére. Bernard egy kulcsot ad át a mulató mögötti garázshoz. A megfelelő mennyiségű készpénz egyébként eddigre már nyilván összegyűlt, de ha valami csoda folytán mégsem, akkor pénzzé tehetjük az értékes régiségeinket a zálogházban (Pawnshop), és az utcán is találhatunk elhagyott pénzt.

Amennyiben Pierre felkeresése mellett döntöttünk, úgy külön fizetni nem kell az információért, viszont a garázs helyett a mulató hátsó bejáratának a kulcsát kapjuk meg. Ez a bejárat a kis utcán belül van, a garázs után, és amikor épp odatartunk, egy motorost láthatunk elhajtani.

SERPENT ROUGE. A mulatóban a kis csomag egy kiégett reflektor lámpatestében van elrejtve: ezt keresi mind Bernard, mind Pierre.

Bernard-féle verzió

A Bernard-tól kapott kulcs tehát a Garage feliratú ajtót nyitja a mulató mellett. A műhelyben vegyük fel az asztalról a csavarkulcsot, majd kapcsoljuk be az emelőt. (Kötszer, lőszer, antik pisztoly a szekrényekben.) Miután a kocsi felemelkedett, húzzuk meg az asztaltól jobbra lévő kart. Ekkor lejárat nyílik az aknában, továbbá Lara erősebbnek érzi magát. (Pisztoly és lőszer az irodában, ahova immár be tudunk törni.) Lent újabb cuccokat találhatunk a láda tetején, majd felmászva egy létrán újabb meghúzható karra bukkanunk, amelyet a kulccsal javíthatunk meg. (Üveg bor a ládáknál.) A kar az elromlott ételliftet indítja be, amire felfigyel egy őr fentről, és lerohan vizsgálódni – kinyitva ezzel számunkra az ajtót. Az őrt természetesen lőjük le, majd menjünk fel a táncterembe. A továbbiakat lásd Pierre verziójában.

Pierre-féle verzió

A hátsó bejárat folyosóján egy őr járkál a közeli szobában. Keressük meg a folyosón kapcsolót, amely leoltja a világítást a környéken, mire az őr kimozdul az irodából, hogy visszakapcsolja: ekkor a gőzös szobán keresztül mögéje kerülhetünk, és óvatosan lopakodva hátulról szép csöndben elkaphatjuk. Vegyük fel a pisztolyát (a folyosó ládáin lőszer), továbbá a cuccokat az iroda asztaláról. Többek között egy kulcs is hever ott, amely a folyosó végi ajtót nyitja.

A táncteremben összekapcsolódnak a szálak. (Csokik és bor a pultnál, lőszer a felhívható ételliftben, pirula a pódium jobb oldalán, lemez a lemezjátszónál.) Nyírjuk ki az őröket, majd menjünk fel a pódiumra, ahol húzzuk meg a falon a kapcsolót, amely beindítja a zenét és a hangulatvilágítást. Ez persze néhány őr figyelmét felkelti, akikkel mihamarabb végezzünk. Menjünk fel a lépcsőn egy szinttel feljebb, a megjelenő ellenséggel ugyancsak végezzünk, majd keressük meg a fekete ládát, amelyet toljunk be a terem közepe felé. A ládára felállva fel tudunk ugrani a Discolámpákat tartó állványzathoz, és felhúzódzkodhatunk arra. Óvatosan induljunk el a gerendán a túloldal felé, mert a vasállványzat nagy része egyszer csak leszakad. Az így keletkezett űr azonban még szerencsére áthidalható, és nekifutásból átugorhatunk a gyalogjáróhoz (elsősegély-láda a földön, kötszer a gyalogjáró végében). Az újabb őrökről gondoskodjunk, majd ügyesen ugorjunk át – a hiányzó korlátnál – a lefel ingázó lámpákhoz. A lámpák kockaszerű állványzatán egy jól irányzott ugrással jussunk át a túloldalra, majd kapaszkodjunk meg a megmászható saroknál, másszunk ki az állványzat külső felére, majd onnan a tetejére. Ugorjunk át a felső rész másik sarkára, ahonnan – amikor az állványzat felhúzódott – át lehet ugrani a legfelső gyalogjáróhoz. Másszunk fel a létrán. Egyelőre még ne törődjünk a kinyitható szekrénynyel, hanem csússzunk le a lejtőn, amelynek a végénél azonnal ugorjunk. Ugráljunk tovább a platformokon, majd az állványzatra, amelyben eleinte csak megkapaszkodni tudunk, illetve balra oldalazni, mivel kicsit feljebb egy cső fut. Oldalazzunk mindaddig, míg végre felhúzódzkodhatunk, és szökkenjünk át az irányítófülkéhez. Rúgjuk le a felnyílt gyalogjárót, mert Lara csak ez után érzi eléggé erősnek magát ahhoz, hogy a fülke ajtaját is berúgja. Bent a bal oldali karral forgassuk addig a reflektorokat, míg nem a szikrázó csúszik ahhoz a sarokhoz, ahol az imént látott szekrény van; utána a másik karral csúsztassuk ki ezt a lámpatestet a szekrényhez. (A kassza kulcsa a földön, a létrán lemászva csoki a földön.) A szekrényből kivehetjük a keresett csomagot, majd az irányítófülkéből nyíló ajtón át távozhatunk az épületből – igaz, még tartóztatni próbálnak minket. (Ha esetleg visszamennénk a kasszához, ott pénzt találunk. Egyébként nem olyan macerás visszamászni, mert a fülkéhez vezető alsó ajtó ekkor már nyitva van.)

PARISIAN GHETTO. Az utcai fronton szépen másszunk le a létrán, majd egyre lejjebb, míg vissza nem jutunk a mulató aljához, és keressük fel a megbízónkat. (Most, hogy Lara egy kicsit erősebb lett, érdemes lemászni az egyik csatornafedőnél a csatornarendszerbe, amelyet a játék egyébként Bouchard rejtekhelyének nevez, de ez ne tévesszen meg senkit. Az egyik oldalfolyosón egy berúgható ajtó mögött elsősegély-láda és pénz hever, egy másik irányban pedig átmászhatunk az üzemen kívüli Metropolitan metróállomáshoz, és ott szintén pénz és csomó lőszer vár ránk.)

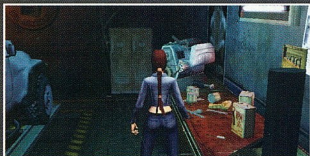
Bernard-féle verzió

Bernard-tól egy jelszót kapunk, amelyet a Metropolitan kerttel csaknem szemközt, az öreg templom melletti rács mögött ácsorgó testőrnek mondhatunk be. Az ajtónálló a temető kertjébe enged be minket.

Pierre-féle verzió

Pierre ad egy kódot (15328) az ex-barátnője lakásához, amelynek a bejáratát szintén az öreg templom utcájában találjuk, két házzal odébb a rács mögött ácsorgó fickótól (17-es szám alatt).

ST. AICARD S GRAVEYARD. A temetőben a két szál ismét összekapcsolódik, jóllehet a Pierre-féle verzió esetében kicsit kényelmetlenebbül juthatunk el a sírokhoz. Először is Francine lakásán el kell beszélgetnünk (óra és pirula a szekrényfiókokban), és azután nyithatunk ki a balkonra, amely a temető felé néz. Ugorjunk át a szomszédos erkélyre, másszunk át a korláton, majd a saroknál felfutó ereszcsatornán kapaszkodjunk fel. A tető szélénél az üvegtető roppant omladékony, ezért gyorsan kell végigrohannunk rajta. A végénél kapaszkodjunk meg a tető szélében, és oldalazzunk el jobbra a dróthoz, ahol pottyanjunk le. Kapaszkodjunk fel a drótra, amelynek segítségével át-







csimpaszkodhatunk egy másik erkélyre, és onnan lemászhatunk a temetőbe.

A temetőben egy kutyát kell gyorsan „elaltatnunk". (Az út végén, a jobbra lévő kripta mögött kötszer.) A derékszögben elforduló út belső sarkánál kapaszkodjunk fel a templomhoz közeli, alacsonyabb kriptára, amelyeikről felugorhatunk a magasabbikra, onnan pedig – az út felett átszökkenve – az elkerített rész mellettire. Ugorjunk be az elkerített részhez, ahol törjük be a kriptaajtót. Bent nem sok mindent találunk (lőszer a földön), viszont a mozdulattól megerősödünk annyira, hogy rá tudjuk dönteni az angyalszobrot az általa díszített sírkőre. Az így betört sírkő alatt egy titkos járat nyílik Bouchard rejtekhelyéhez (de előtte ki is kimászhatunk, és a kerítéssel bekerített kriptához beugorva, majd annak ajtaját betörve lőszerhez és kötszerhez juthatunk).

BOUCHARD S HIDEOUT. A földalatti folyosón igyekezzünk, mert a talaj leszakad a lábunk alatt. Ha leesnénk, könnyen ki tudunk mászni, viszont annál kényelmetlenebb, ha a következő leszakadt résznél esünk le – ez esetben egy alagúton kell visszakúsznunk az előző részhez, miközben egy patkány próbál csócsálni belőlünk. A mélység felett a fal mentén futó csőbe kapaszkodva lehet átoldalazni. Utána mindenképpen beszakad alattunk a talaj, de sebaj: vízbe érkezünk, és az alatt átúszhatunk egy olyan részhez, ahol a falon növények burjánzanak, és ezekben megkapaszkodhatunk. Másszunk fel egészen a vízszintes repedésig, majd abba kapaszkodva oldalazzunk ki a következő folyosószakaszhoz. Hamarosan egy beomlott részhez érkezünk, ahol húzzuk arrébb a törmeléket. Utána lőjük le a patkányt az alacsony kapu mögött, rúgjuk be a rácsot, és másszunk be négykézláb (lőszer a földön). A két ajtó után balra forduljunk, ahol hála az iménti munkánknak keresztül tudunk vágni a törmeléknél. Az újabb vizes résznél ússzunk át, majd a gőzölgő csapnál másszunk be a falon keletkezett résen. Ezzel megérkeztünk Bouchard rejtekhelyére, ahol az egyik helyiségben eldeformálódott ember haldoklik (mellette elsősegély-csomag, a szemközti cellában lőszer). A cellák közti folyosó végéből nyílik Bouchard vacka, és a jómadárral való beszélgetésünknek minden szavát meg kell fontolnunk. (A következő válaszok javasoltak: Easy Bouchard...; What would you suggest?; Passports!) Bouchard a zálogházba küld minket, mert a tulajnak kellene kézbesíteni néhány útlevelet. Mindenek előtt ki kell jutni a rejtekhelyről: ehhez húzzuk meg Bouchard szobájában a kart, majd az így kinyíló cellában toljuk a rácshoz a ládát, és arról ugorjunk fel, a felső szintre. (Lőszer a földön.) Felkapaszkodva egy újabb karra bukkanunk, amely pedig Bouchard szobájában nyitja az ajtót, amely a templomba vezet.

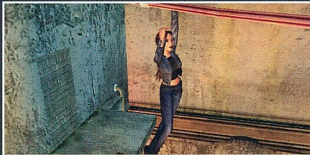
ST. AICARD S CHURCH. Az öreg templom edzőteremként funkcionál, úgyhogy ha kedvünk van, akár fogadhatunk is a bokszolókra, és nyerhetünk egy aranyórát. Ha meguntuk a sport nézését, edzhetünk magunk is: a szobor melletti kőtömböt eltolhatjuk balra. (Ha azon keresztül felkapaszkodunk a magasba, utána a peremen keresztül egy elsősegély-csomaghoz csimpaszkodhatunk át – az oszlopoknál gyűjthetünk közben erőt. Sőt továbbmehetünk egészen a korlátig, amely fölött egy oldalugrással szaltózhatunk át, majd az orgona mellől egy aranygyűrűt vihetünk el. Ha pedig ezek után a kőtömböt a másik oldalra toljuk el, és ott mászunk a magasba, egy kis ügyeskedéssel lőszerhez juthatunk.)

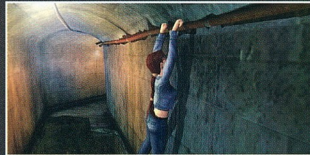
PARISIAN GHETTO. Ha még nem jártunk volna ott, a zálogházat Janice közelében, a lezárt utcavégben találjuk. Épp kijön onnan egy furcsa alak, akivel Lara összeütközik, bent pedig sehol senki – az útleveleket így hát a pulton hagyjuk. A helyzet persze gyanús: a tulaj hulláját a hátsó raktárban találjuk meg. Szedjük fel mellőle az iratait, és így megtudjuk a fegyverszekrény kódját: 14529. Üssük be akkor a kódot az ajtónál. Bent rengeteg hasznos cuccot találunk, viszont amikor az utolsó dolgot is magunkhoz vesszük, váratlanul csapdába esünk. Roppant gyorsan kell cselekednünk: nyomjuk meg a falon a gombot, majd a szobában azonnal rohanjunk a jobbra lévő csapóajtóhoz, amelyet nyissunk fel, és másszunk le. Időközben kezd begyulladni minden: rohanjunk, nehogy megégjünk, és essünk le a csőbe, ahol aztán továbbra is fussunk, ahogy tudunk. Ha minden OK, akkor a titokzatos motorost, akinek alighanem köze van az ügyünkhöz, majd az unszimpatikus figurát a zálogházból ismét láthatjuk...

LOUVRE STORM DRAINS. A Louvre-ba az esőcsatornán keresztül kellene bejutnunk. (A víznél csoki, a felfelé vezető lépcső végénél elsősegély-láda.) A vízesésnél keressük meg a felfelé vezető csövet, amelyen felkapaszkodva egy kapcsolóhoz jutunk, amely az egyik ventilátort állítja le a közelben. Másszunk vissza, mire a csőtől jobbra nyíló járatban meg is találjuk ezt a ventilátort, amelyet forgassunk el, és a foghíjas résznél bújjunk át. (Lőszer a csatornában.) Olyan elforgatható csapra bukkanunk, amelyből még ötöt kellene megtalálnunk. Térjünk vissza a vízeséshez, majd egyenest menjünk tovább, illetve balra be, és máris megvan a következő – a sorrend egyébként nem mindegy. (Lőszer a gőzkicsapódásnál.) Ezek után másszunk fel ismét a csövön, és a vízesésen keresztül fektetett keresztgerendán át sétáljunk el a harmadik csapig, amelynek az elforgatásával a vízszint alul megemelkedik. Ennek köszönhetően akár le is potytyanhatunk bele, majd merüljünk le a lefolyócsőbe. A csatornarendszeren keresztül egy másik csomóponthoz úszhatunk át, ahol másszunk fel a leszakadt rácsra. A platformon sétálva Lara egy kifeszített drótra lesz figyelmes (ezt meg is említi), amelyre felkapaszkodva bemászhatunk a keresztgerendához, és annak végénél elforgathatjuk a negyedik csapot. Visszakapaszkodva a drótra haladjunk tovább a helyiség másik felébe, ahol ugyancsak le van szakadva fentről egy platform, amelyre felkapaszkodhatunk. Jobbra akár átbújhatnánk a csatornát lezáró rács alatt, de úgy csak visszajutnánk az elejére, tehát ezt az irányt hanyagoljuk. Inkább ugorjunk tovább a következő csaphoz, majd térjünk vissza a legörbült szakaszhoz, amelyet egy jól irányzott ugrással áthidalhatunk – vagy nekifutásból menjünk neki, vagy kapaszkodjunk meg a túloldalt. Az így elért ajtó a vízeséshez visz vissza minket (a folyosón lőszer), de jóval magasabban, mint korábban. A keresztgerenda fölött itt cső ível át, amelyen átkapaszkodhatunk az utolsó csaphoz, és azt elforgatva végül elzárhatjuk a vízesést, majd bemászhatunk abba a csőbe, ahonnan mindeddig a víz ömlött. Olyan terembe mászhatunk át, ahol Lara olajszagot érez. Menjünk oda a hordóhoz, amely egy nagy cső mellett áll, ez utóbbira helyezzünk időzített bombát, majd roppant gyorsan ugorjunk be a vízbe. A robbanás lángra gyújtja a víz felszínén úszó olajat, ezért el kell úsznunk jobbra, a távolabb eső csőbe, és csak annak a végében merülhetünk fel. Igyekezzünk vissza a lángoló terembe, óvatosan másszunk ki a csőből, majd a lángoló részeket átugrálva menjünk körbe, a kirobbantott falhoz – tehát másszunk fel a létrán a magasabb betonrészhez, onnan ugorjuk át az első útba kerülő tüzet, utána másszunk fel a kapaszkodón, ezzel kikerülve a másodikat, majd a magasból egyenest a réshez ugorjunk át.

LOUVRE GALLERIES. A Louvre lépcsőfordulójában könnyen a háta mögé osonhatunk az első útba kerülő őrnek, ám ennek megfojtására a társa alighanem





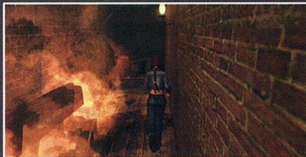


felfigyel, aki ellen így érdemesebb pisztolyt használni. Az üvegajtót egyelőre nem tudjuk betörni, ezért menjünk tovább az első lézerrel védett terembe. (Ha elbaltáznánk a dolgot, egy őr fog bejönni, akinek a kinyírása után a bejáratnál lévő kapcsolóval fújhatjuk le a riadót.) Másszunk fel a vitrinre, ahonnan átugorhatunk a széles domborműre a falon (elsősegély-láda), onnan pedig nekifutásból átszökkenhetünk az első lézerfal fölött. A középső vitrinről szintén nekifutásból ugorhatjuk át a le-fel ingázó lézert, majd a következő vitrin végéből, helyből ugorva könnyebb kiszámítani, mikor is érdemes nekirugaszkodni az el-eltünedező lézernél. A magas vitrinnél csupán egy hely van, ahol megfeledkeztek a védelemről: a vitrin jobb oldalán. Ebből adódik a megoldás: ereszkedjünk le a vitrin oldalán, majd továbbra is a vitrin tetejébe kapaszkodva oldalazzunk, és szépen haladjunk el a sugarak között. Az utolsó lézerrácsnál a jobb oldali vitrinre másszunk fel, majd onnan a falon húzódó peremre kapaszkodjunk fel, és így oldalazzunk át a fénysugarak között.

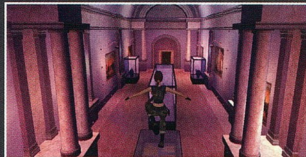
A következő teremben az X alakú lézer alatt négykézláb másszunk át, ami után tapadjunk a jobb oldali fal mellé, és így oldalazzunk el a következő lézerfal mellett. Csendben becserkészni az őrt itt nem igazán lehet, mert túl közel áll az ajtóhoz. Mondjuk kábító lövedék használata ajánlott. (A következő helyiségben elsősegély-csomag – vigyázzunk a piros fénnyel, különben egy őr lesz riasztva.) Vegyük fel az őr kártyáját, majd nyissunk be az általa védett ajtón, és kapjuk el lopakodva a képtár őrét. A terem végében húzzuk odébb a kis vitrint, amely mögül egy kártyaolvasó kerül elő. Mielőtt használnánk az imént szerzett kártyával, toljuk a Mona Lisa elé a nagyobb vitrint, ugyanis a kártyával ideiglenesen eltüntethetjük a kép elől a lézersugarakat, és ha megfelelően gyorsak vagyunk, a nagy vitrin tetejéről átugorhatunk a képhez, és megkapaszkodhatunk az azt védő üvegkalitka tetejében. Nem a kép érdekel minket, hanem a fölötte lévő szellőzőjárat. A kacskaringós csatornában először egy szűk átjárót, majd egy létrát találunk, amelyen a múzeum tetejéhez kaptathatunk fel. Ott törjük ki a rácsot, végezzünk az őrrel, majd másszunk fel a légkondicionáló alatti elektromos szekrényre, arról a nagy csövekre, majd ugorjunk fel a ház falán körbefutó peremre. Jobbra induljunk el, közben a rácsoknál ereszkedjünk le, és csimpaszkodva haladjunk, majd kapaszkodjunk fel a villanyvezetékre, amelyen keresztül átmászhatunk a másik falhoz – és még erősödünk is. Továbbhaladva ugorjuk át előbb a lyukat, majd ugorjunk át a korláttal övezett peremre. Azon rohanjunk végig, míg nem a drótkerítéssel lezárt részhez jutunk, amelynek a kapujáról feszítsük le a lakatot, és másszunk be a nyitott szellőzőcsatornába. Egy raktárba ereszkedhetünk le, amelyből óvatosan lépjünk ki. Figyeljünk ki az ajtó üvegén, mert a folyosón őr mászkál, akit csendben is el lehet intézni. A folyosón először egy restaurátorműhelybe nyithatunk be, ám semmi hasznos nincs ott – legfeljebb megjegyezhetjük a gázmaszkos szekrény hollétét. A következő helyiségbe ellenben érdemes bemenni: intézzük el az őrt, majd a bal oldali számítógéppel kukkantsunk be Carvier asszony irodájába, ahol a monitorra van kifüggesztve a folyosó végi ajtó kódja (14639). Ez az ajtó vezet az irodába, ahol sok mindent megtudunk az Obscura festményekről. Ezek tulajdonképpen mágikus jeleket tartalmaznak, amelyeket a Lux Veritatis nevű társaság ellopott az alkotójuktól, a gonosz alkimista Eckhardtól, és vallásos festményekkel takarták le, majd elrejtették őket. Igen ám, de a festményeket készítő Obscura barát másolatokat is készített róluk, amelyeket Obscura metszeteknek neveznek, és a képek egyben utalások is a festmények hollétére. A művelődés nem kötelező, viszont Carvier asszony kódkártyájára mindenképp szükségünk van az íróasztala aljából. Ez a kódkártya többek között a folyosó túlsó végén nyitja az ajtót, és a lépcsőn visszamehetünk a Louvre egyik kiállítótermébe. Intézzük el az őrt, miután megint a kártyát használva visszaérkezünk a lézeres teremhez, ahol immár nyitni tudjuk az újabb kártyás ajtót. (Emellett visszamehetünk egészen a pálya legelejére is, ahol már be tudjuk rúgni a korábban erősnek vélt ajtót, és ott eü. cuccokat találhatunk. Útközben a lézer már nem akadály, mert a kártyával felnyithatjuk a biztonsági kapukat.) Újabb lépcsőház következik (a fordulónál felesleges kitérni a terembe, mert csak egy őr van ott), amelyen keresztül lemehetünk a Louvre alatt folyó ásatásokhoz.

THE ARCHEOLOGICAL DIG. Az ásatás őreitől természetesen meg kell szabadulni – mivel úgysem lehet meglepni őket, ezúttal nem lesznek megemlítve külön-külön. Az első konténerbe belépve az áramszolgáltatást kell bekapcsolnunk, míg a másik konténerben egy érdekes jel van kinyomtatva, amelyet természetesen fel kell vennünk. A két konténer közt különös vizsgálat helyszínére nyithatunk be. Hanglokátorral vizsgálhatjuk át a talajt, és így ráakadunk a következő fontos jelre, amelyet rögtön ki is nyomtatunk. A papír felvétele után másszunk be az ásatáshoz, majd ott a létrán még lejjebb, és haladjunk, amerre lehet. A kisebb létrán ne másszunk fel, hanem mellette menjünk el, majd óvatosan pottyanjunk le a mélybe. Ezután már akár át is ugorhatunk a korláton, azonban nem a gödör alján van dolgunk, hanem annál a vájatnál, ahol a fal szemlátomást rücskösebb (a bal oldali létra legalulról egyenest oda vezet). Az a fal ugyanis megmászható, és így feljuthatunk az ásatás felett átívelő boltívhez. Ennek az alsó felében szintén meg lehet kapaszkodni, tehát irány a túloldal, ahol a kis fapallón keresztül felmászhatunk a teherlifthez. Küldjük le a liftet, amely így pompás platformként szolgál ahhoz, hogy lentről át tudjunk rá ugrani, és végre eljussunk a forgó ábrákhoz. Valójában egy zárról van szó: a zárnál lévő karral forgathatjuk a jeleket, míg a zártól jobbra lévő karokkal leblokkolhatjuk a már helyére került ábrákat. Az első és az utolsó ábra Von Croy jegyzetei közt található meg, míg a hiányzó kettőt nem is olyan rég gyűjtöttük be: a tárgyaink közt ugyebár ott van a két nyomtatvány (a céltáblaszerű lesz a harmadik). Forgassunk tehát és blokkoljunk, majd egy kis türelemjáték után eggyel feljebb megnyílik a felettébb érdekes kapu. Másszunk vissza, és ugorjunk bele.

TOMB OF ANCIENTS. Óvatosan ereszkedjünk le a sziklaszirtről, majd pottyanjunk még lejjebb a keresztgerendáról. Utána, mint a kamera is mutatja, a hatalmas terem legaljára kellene eljutni. Az érkezésünk pontján a fal megmászható lefelé, tehát ereszkedjünk le a platformra, majd arról ugorjunk át a fagerendára, onnan pedig a közeli járathoz. Közben a denevérek nagyon idegesítők, de csak akkor lőjünk rájuk, ha Lara biztosan becélozta őket. A járaton keresztül lejuthatunk a leszakadt hídhoz, ahol természetesen ugorjunk át a túloldalra (kötszer az ajtónál). Arról az oldalról lefelé tekintve felfedezhetünk egy talapzatot, amelyről hiányzik a szörnyfej: oda kell nekifutásból átugranunk – épp hogy csak meg lehet kapaszkodni. Siker esetén ugorjunk át a balra lévő sárkányfejhez, csimpaszkodjunk körbe a szobor talapzatán, majd a túloldalt essünk le a homokos talajra. A keskeny perem oldala itt megint csak rücskös, tehát lejjebb mászhatunk, kicsit pihenjünk a beugró résznél, majd folytassuk a mászást balra, és essünk le. A sziklás platformról megint egy fagerendára ugorhatunk át, ahol egy kar van a falnál. Ezt meghúzva platformokat varázsolhatunk elő: használjuk ezeket ki, és ugráljunk lejjebb. Vigyázzunk az ugrások méretezésével: ha túl kicsi a táv, inkább ugorjunk neki a falnak. Lent egy csontvázharcos fogad minket, akit nem le-







het megölni, legfeljebb pár másodpercre ledönteni. Csaljuk messzire az oldalsó járattól, ahova ezután másszunk be, és húzzuk meg a kart, amely megváltoztatja a platformok elhelyezkedését a teremben. Rajtuk keresztül immáron egy másik karhoz (egy beugróban) kapaszkodhatunk fel, amely pedig a terem alján lévő rácsot nyitja le. Térjünk oda vissza a platformokon keresztül, majd ugorjunk be az aládúcolt kis alagútba, amely két irányba vezet. Először jobbra törjük be az ajtót, és vegyük fel a shotgunt, meg némi lőszert (ekkor erősödünk is), majd úgy menjünk a másik irányba.

Nagyon szemét hely következik, ezért talán érdemes előbb menteni. A szépen fénylő folyosó bejáratánál rögtön egy kart fedezhetünk fel, amely egy rakás csapdát hoz működésbe, ugyanakkor viszont ki is nyitja a folyosó másik végében az ajtót – de csak ideiglenesen! A lényeg az, hogy még időben át tudjunk vergődni a csapdák között. Szerencse kérdése az egész – mint ahogy a következő részben is szerepet kap a szerencse.

THE HALL OF SEASONS. A Hall of Seasons egy szép, méretes teremnek a neve, ahol ismét egy csontváz őrködik, és négy irányba nyílnak ajtók. A terem közepén lévő négy kapcsoló mindegyik irányba 3-3 kart tesz elérhetővé, viszont ezek közül kettő mindenhol csapdát jelent: a terem alá, egy pengékkel és szuronyokkal teli körfolyosóra kényszerülünk. A csapda nem halálos, azaz el lehet jutni egy lifthez, amellyel visszajuthatunk a Hall of Seasonbe, de ez felesleges vesződség. Érdemesebb menteni egyet valahányszor új irányban próbálkozunk, mert mégiscsak rövidebb az állástöltés, mint csapdák közt lavírozni. A megnyitható négy helyszínt mindegy, milyen sorrendben látogatjuk meg.

NEPTUNE S HALL. A tűzzel támadó csontvázat kerüljük, és éppúgy kerüljük ki a lyukat, amelyen a helyszín központi részéhez pottyanhatnánk le (két lőszer a földön). Haladjunk inkább tovább, és essünk le a vízbe, majd a víz alatt keressük meg a kart, amely megemeli a vízszintet. Így immár visszamehetünk a felszínre, és továbbra is kerülve a harcost leugorhatunk a lyukba. A terem aljánál egy kis járatba úszhatunk be a víz alatt, és egy újabb kapcsolóval még jobban megemelhetjük a vízszintet. A felszínen most már három helyre is kimászhatunk. A szoborfejtől balra lévő járatban leereszkedhetünk egy csatornába (a másik két járatban lőszer és elsősegély-láda), majd még lejjebb úszhatunk egy másik csatornába (útközben elsősegély-ládák), ahol ügyesen kell szlalomozni a kicsapódó tüskék között. A lyukas rácsokon átúszva végül jobbra forduljunk (lőszer), majd ússzunk fel levegőért, és szükség szerint gyógyítsuk magunkat. A pihenő után a másik irányba kell továbbúszni, ahol a víz alatti piedesztál aljánál húzzuk meg a kart, amely egy ajtót nyit meg feljebb, a tetejéről pedig vegyük fel a Vízkristályt, mire ennek hatására felül a rács megnyílik, és felúszhatunk levegőért. Újra lemerülve az imént megnyitott járatba irányozzuk be magunkat, és így visszaérkezünk a legelső karhoz, tehát felúszhatunk vissza a csontvázhoz, és a kristály birtokában visszatérhetünk a Hall of Seasons terembe.

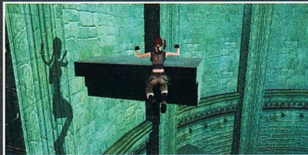
WRATH OF THE BEAST. Mint a megérkezésünkkor is láthatjuk, e csarnok alapzata roppant omladékony. Balra induljunk el, kövessük az utat, majd ugorjuk át a szakadékot. Ismét csak egy irány lehetséges, tehát ugorjunk tovább, és oldalazzunk a keskeny peremen. Utána mentsünk, mert a legkeményebb menet következik. Nekifutásból ugorva a távolabbi sziklához abban éppen hogy megkapaszkodhatunk, ráadásul azonnal tovább kell ugranunk, majd elindulnunk az erősen hiányos lépcső-alakzat felé, és csak ott lesz majd alkalmunk kicsit pihenni. Egyes „lépcsőfokok" leomlanak, de azért szép nyugodtan ugráljunk, és másszunk egyre feljebb, majd amikor visszaérkeztünk a csarnok eredeti szintjére, a megmaradt keskeny úton rohanjunk át, amelynek a végénél még egyet ugranunk kell, és úgy jutunk el a Földkristályhoz (ugyanott lőszer). Amint felvettük, a terem talapzata visszaépül, és bár csontvázak hátráltatnak minket, a visszaút már gyerekjáték: csak meg kell húzni az oldalsó két kart, és kimenni az így megnyíló kapun. Ha Lara közben meggyulladna, a vízsugaraknál elolthatjuk.

THE SANCTUARY OF FLAME. A Tűz Szentélyében egyértelmű a feladat: végig kell ugrálnunk a lávában lebegő platformokon jól irányzott ugrásokkal, és vigyáznunk kell a feltörő lávával – lehetőleg ne kerüljünk a tűzáradat elé, hanem inkább szép nyugisan a nyomában induljunk el. A Tűzkristály megszerzése után kisebb platformok emelkednek ki a lávából, gyakran egészen magasra. Az út azonban így is egyértelmű, jóllehet a lávafolyam közepétől mindig egy kicsit várni kell az újabb platformok kiemelkedésére.

THE BREATH OF HADES. Ebben a szentélyben először is forduljunk jobbra, majd toljuk be a mozgatható falrészt, amely mögött egy kar (valamint lőszer) található. A karral pilléreket varázsolhatunk elő a szakadékban. Hades leheletétől – azaz a széltől – óvakodni kell, de ettől függetlenül ez a csarnok is hasonló kihívás, mint a többi. Úgy kell átugrálnunk a dülöngélő pilléreken, hogy kiszámoljuk, épp melyik lehet pont egy ugrásnyi távolságra. A dülöngélés miatt célszerű beállni egy irányba, és megvárni, amíg az oszlop az ideális szögbe ér, ezen kívül ajánlatos menteni is gyakran. A Levegőkristály begyűjtése után már nem kell széllel számolni.

THE HALL OF SEASONS. Miután megvan mind a négy kristály, azokat elhelyezhetjük a Hall of Seasons kis folyosóján, ahol képek alá illeszthetjük be őket. Ennek eredményeként a csapdákkal teli körfolyosón nyílik egy ajtó, tehát ezúttal direkt húzzuk meg az egyik „fals kart". Az ajtó a körfolyosó közepe felé nyílik, mögötte csigalépcsővel, amelyik egy karhoz vezet. Utóbbi meghúzásával csövekkel teli terembe érkezünk, ahol a négy elem mindegyikéhez tartozik egy csap, és ezeket kell elforgatnunk. Az első mindjárt balra van: csak ennek elforgatása után másszunk le a terembe, majd fel a központi gép létráján. Ott egy dróton keresztül kimászhatunk a szélére, majd felkaptathatunk a létrán, amelyről egy hátra szaltóval ugorhatunk le. Még egy létra megmászása után meg is van a következő csap. A harmadikhoz ezután úgy juthatunk el, ha egy szintet visszamászunk, és onnan átugrunk a hatalmas gép felső gyalogjárójára, ahonnan megint csak egy dróton átkapaszkodva egy szélső pallóhoz jutunk, és ott egy létra vezet fel a csaphoz. Az utolsó csap a gépen található – épp csak mindeddig le volt zárva. Most már azonban megnyithatjuk, és ezzel le-fel ingázó platformokat varázsolunk elő odafönt, a hatalmas csarnokban. Mivel a gépen mindenütt pengék kezdenek pörögni, lehetőleg egyből ugorjunk át a visszavezető fapallóra, és úgy igyekezzünk fel az új platformokhoz, amelyeken másszunk fel. A központi csarnokban így már fel tudunk kapaszkodni a kör alakú gerendázatra, és a sima tetejű gerendánál ki tudunk menni a csarnok széléhez, ahol csontvázak törnek elő a falból. Ne törődjünk velük, ehelyett igyekezzünk a lépcsőhöz, majd a következő szinten a megmászható falhoz. Jobbra mászva egy kart láthatunk, amelyet meghúzva az iménti lépcsőnél ajtó nyílik, mögötte betolható fallal, amelytől erősebbek leszünk (lőszer a földön, elsősegély-csomag a fal mögött). Immár eléggé izmosak vagyunk ahhoz, hogy miután pihentünk kicsit a leg-







utóbbi karnál, még tovább másszunk felfelé. Sietnünk kell, mert a plafonhoz érve Lara átvált csimpaszkodásba, és ezután a következő pihenőhely (egy aprócska platform) olyan távolságra lesz, ameddig épp csak kitart az erőnk. Onnan figyeljük meg, merre lehet még tovább kapaszkodni a kupola tetejébe, majd rugaszkodjunk neki, és amikor már fent vagyunk, egy hátra szaltóval ugorjunk be a kis helyiségbe. Ott egy ajtót találunk, amely mögött az első főellenség, Obscura Testvér vár ránk.
A vörös szellem megsemmisíthetetlen, viszont ha eleget lőjük, időnként lebénul. A cél az, hogy megszerezzük a fényes tárgyat, vagyis az egyik Obscura festményt, amelyet a környező szobrok kezeiben láthatunk. Igen ám, csakhogy mindaddig, amíg a szellem nincs lebénítva, a szobrok egymást közt „adogatják" a cuccot, amint a közelükbe érünk. Magyarán a szellem lebénítása után azonnal a fényes ponthoz kell rohannunk, majd miután kivettük a szobor kezéből, azonnal meneküljünk ki a megnyíló ajtón.

TOMB OF ANCIENTS. Visszatérve a hatalmas sírboltba teljesen a víz elárasztja azt. A csarnok tetejénél csak egy kis levegő (meg kötszer) van, ezért ugyanarra kell távoznunk, mint amerről korábban bejöttünk – csak most búvárkodnunk kell.

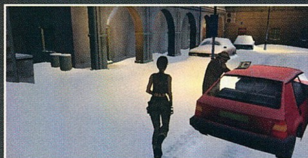
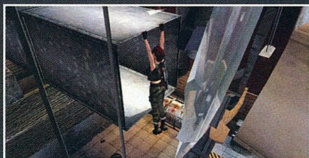
THE ARCHEOLOGICAL DIG. Az ásatás helyszínén másszunk fel a ládára, arról kapaszkodjunk fel a kerítés tetejére, és térjünk vissza a Louvre-ba.

GALLERIES UNDER SIEGE. A múzeumban most nem is annyira az őrök, hanem az épületet megszálló ismeretlen kommandósok okoznak gondot, akik elgázosították a kiállítótermeket. Az első útba kerülő katonát hátulról elkaphatjuk, de utána a terembe beereszkedőt már csak pisztollyal tudjuk leszerelni. Vissza kell mennünk a restaurátorműhelybe, és szereznünk kell egy maszkot a szekrényből – persze közben újabb katonákba is botlunk. Ha felcsatoltuk a maszkot, már nem kell annyira sietni, jóllehet pont innentől aktiválódik Lara új képessége, a sprintelés. Arra mindenesetre jó a cucc, hogy elfussunk a katonák elől, ha nem akarunk harcolni. Ismét a galériáknál ezután új irányba nyílik az ajtó, és néhány kommandóssal szegélyezett út vezet a közjátékig, amelyben Lara találkozik Kurtisszel, aki megszabadítja őt a festményétől. A jelenet végén Bouchard elviszi Larát Von Croy lakásához, de arról is gondoskodik, hogy hősnőnknek társasága legyen...

VON CROY S APARTMENT. A szobában egy csomó lőszert találhatunk (ráadásul ha az asztalfőnél heverő tárral kezdjük a felvételt, akkor azt egy hiba folytán rengetegszer felvehetjük), továbbá Werner sétapálcáját, amelyet felvéve azonnal megjelenik Bouchard bérgyilkosa. Miután belelövünk a fickóba párat, elmenekül. Kicsit edzhetjük a lábunkat a lépcső melletti ajtó berúgásával (kötszer a lépcső alatt, fenn a fürdőben eü-csomag a falon, újabb csomag a hálószoba szekrényénél), majd ha végeztünk a lakás átkutatásával, kövessük a bérgyilkost. A folyosón a nyitott ajtó mögött megint lőszert találunk (a berúgható ajtó mögött lőszer és csomag), amelynek az összeszedésekor a gyilkos a falon átjárót vágva tör be a szobába. Ismét kényszerítsük menekülésre, ami után vegyük fel a fegyverét (valamint a lőszert is, és az asztalról a csokit), és eredjünk a nyomába. Hasra ereszkedve kússzunk át a lézersugarak alatt, majd vigyázzunk a felrobbanó lépcsőnél. Ugráljunk le, de lehetőleg ne égjünk meg. A gyilkos az emeleten bujkál néhány lézer mögött (a földszinten elsősegély-csomag az asztalon és lőszer a lépcső alatt). Mentsünk, mert a harc nagyon idegesítő, ugyanis Lara mögött is aktiválódnak a lézerek, tehát egyre szűkebb sávban manőverezhetünk, ráadásul távolról meglehetősen bénán célzunk. Elméletileg az lenne a poénja a dolognak, hogy a lézerek közt ügyeskedve minél közelebbről lőjünk a palira, de elég csak az első eltünedező sugár mögé beállni, és már onnan is célba találunk.

THE MONSTRUM CRIMESCENE. Minthogy Prágában is lecsapott a párizsi sorozatgyilkos, Lara a bűntett színhelyén kezd vizsgálódni. Beszéljünk a téren ácsorgó riporterrel (mindig az első feleletet válaszszuk), majd menjünk be a mögötte lévő sikátorba, amelynek a végében egy kalapácsot találunk – meg alighanem egy biztonsági őrt is. Az ellenséges fickókkal nyugodtan végezzünk a leszalagozott ház mögött is, ahol egy csatornafedőt nyithatunk fel az iménti szerzeményünkkel. A csatornában forduljunk jobbra, majd ismét jobbra, be a lyukon. A pincéből menjünk fel a házba, ahol Lara a fűtőtesthez bilincseli Bouchard-t, akit ezután kikérdezhetünk. A szomszédos teremben menjünk fel a karzatra, ott toljuk a komódot az állványzathoz, és másszunk fel a legtetejére. Ugorjunk át a színesüveg-ablakhoz, és húzzuk meg mellette a láncot annyiszor, hogy lent egy rejtekhely nyíljon meg (benne elsősegélycsomaggal). Ugorjunk át az ablak túloldalára, és az ottani láncot is húzzuk meg párszor. Utóbbi eredményeként a lenti óra üvege nyílik ki, és így azt beigazíthatjuk három órára, mire a terem közepe leereszkedik. A titkos irodában a régiségek mellett egy papírt találunk a földön, rajta a 31597-es kóddal. A nagy kép melletti számlapon üssük be ezt a számot, és így a kép mögül előkerül az egyik Obscura metszet. Térjünk vissza Bouchard-hoz – azaz csak térnénk, mivel a fickó megszökött. Bár nem messzire jutott, hiszen a folyosón a hullája dől ki a szekrényből. Vegyük fel a kulcscsomóját, amellyel nyissuk ki az alagsor piros ajtaját, kilépve a házból pedig beszéljünk az újságíróval, aki ad nekünk egy kódkártyát a Strahov erődhöz.

THE STRAHOV FORTRESS. A raktárba érkezve induljunk meg a lezárt kapu felé, minekután a teherdaru elindul. Várjuk meg, amíg a konténerhalom tetejéről leemelik a harmadikat (elsősegély-láda a nyitott konténerben), így a szomszédos konténerekről ugorva felkapaszkodhatunk a másodikra, és átszökkenhetünk a légkondihoz. Arról nekirugaszkodva elérhető a hatalmas hangárt kettéválasztó fal, annak tetejéről pedig beugorhatunk a magasban futó gyalogjáróhoz. Lara maga is mondja, hogy érdemes csendben maradnunk, ezért a lenti őrökkel ne törődjünk – semmi dolgunk ott. Helyette menjünk végig a gyalogjárón, és másszunk fel a szemközti fal mellett futó úthoz, melynek két oldalán kóddal védett ajtók nyílnak ugyanabba a szomszédos hangárba. A jobb oldalin célszerű benyitni, ugyanis odaát, közvetlenül az ajtó közelében van egy létra, amelyen fel kell másznunk. Fent egy katona őrködik, ezért félúton álljunk meg, és várjuk meg, amíg hátat fordít. Ekkor gyorsan intézzük el. A kezelőpulton egy kart kell meghúznunk, amely a teherdarut indítja be a hangárban. A daruhoz hosszú létra vezet fel a hangár túlsó végében. Kapaszkodjunk fel, és másszunk be a daru kezelőfülkéjébe – amennyiben eközben a két őr felfigyel ránk, úgy azokat lőjük le, mielőtt még felmásznánk. Miután a daruval eltakarítottuk lentről az automata ágyúkat, lenézhetünk a földszintre (létra ott, ahol bejöttünk), majd egy zöld ajtón nyithatunk be.
A mozdonyfordítónál egy ládahalommal kell megküzdenünk. (Közben lőjük le a kutyákat a drótkerítés túloldalán.) Az egyik szabadon lévő ládát toljuk a drótkerítés kapujához, és arra állva lökjük be a felső ládát a fal mellé. Utóbbira másszunk fel, és húzzuk a legfelső ládát a kerítéshez annyira, amennyire csak lehet. Ezután a másik lenti ládát toljuk a ládahalom elé, a fal mellé, így arról felmászhatunk arra a kes-


keny peremre, amelyik a felső láda kimozdításakor képződött, és nekiveselkedhetünk annak. Betolva teljesen a kerítés mellé kész is a munka – de még nehogy felmásszunk a csúcsra! Amint azt Lara jelzi, ezzel a művelettel megerősödtünk annyira, hogy akár két ládát is meg tudunk mozgatni: toljuk tehát a mozdonyfordító melletti két ládát a csővezeték alá, amelyen egy csap látható, és persze a ládákon keresztül másszunk fel oda. A csapot elzárva megszűnik a gőzkitörés a ládahalom tetejénél, és így a csúcsról felkapaszkodhatunk a magasban futó csőre, majd – felhúzott lábbal csimpaszkodva – átkelhetünk a drótkerítés fölött.

A túloldalt másszunk fel a furcsa fűrész kezelőpultjához, és helyezzük üzembe a gépet. Mivel a fűrészelnivaló túl kemény, végül a szellőzőcsatornát sikerül elfűrészelnünk, ami azonban egyáltalán nem baj. A kezelőpult mellől ugorjunk fel a keresztben futó vasgerendára, amelyről átmászhatunk az imént tönkre tett csatorna tetejére, és az elfűrészelt résznél bemászhatunk. Utóbbit úgy lehet kivitelezni, hogy az elvágott végnél leereszkedünk a csatorna tetejéről, majd amint azt elengedtük, megkapaszkodunk az alsó peremben, és felhúzódzkodunk.

Miközben a csőben mászunk, láthatjuk a riporter csúnya végét, majd egy folyosón lyukadunk ki. Kiugorva a csatornából lehetőleg csöndben intézzük el a járőrt, és vegyük fel a kódkártyáját. Egy géppisztolyt felvehetünk a polcról, ha pedig elkalandozunk a kis elágazásba, a szénné égett újságíró mellől egy pisztolyt vihetünk el. (Szekrényben kötszer.) Utána a folyosón lőjünk bele a gázpalackba, amelyet Lara automatikusan becéloz, mert az így elszabaduló kerék végiggurul a mozgásérzékelő aknákon – bár egyelőre a folyosó túlsó végében van dolgunk. A bódéba benyitva öljük meg a műszereket kezelő fickót, valamint, ha kedvünk van hozzá, a hátsó pihenőben ülő másik kettőt is. (Hátul lőszer és a szekrényekben is.) A kezelőpultnál kapcsoljuk ki a kék lézereket, és így most már végigkúszhatunk hason az összes többi sugár alatt, majd kinyithatjuk a mozdonyfordító melletti ajtót. (Bár a védelem kikapcsolásának – Lara tudtán kívül – egyéb következményei is vannak.)

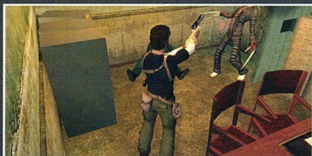
THE BIO-RESEARCH FACILITY. Érdekes kertbe érkezünk, tele agresszív növényekkel. Beszéljünk középen a kertésszel. Nem túl barátságos figura, hiszen végül Larát is lepermetezi valami egészségtelen cuccal. (A kert túlsó végében, a bal oldali növények mögött lőszer.) Magunkhoz térve húzzuk meg a szoborfejet a kúton, amely egy járatot nyit meg a bejárattól jobbra. Menjünk be, illetve ott fel a létrán (lőszerek), és fordítsuk át a kapcsolót, amely a kert másik ajtaját nyitja. Az ajtó mögött nyomjuk meg a sárga kapcsolót, amely valami zsilipszerű szerkezetet működtet.

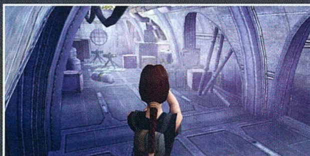
A következő kertben még durvább húsevő növényekkel találkozunk, ugyanis egy humanoid példány üldözőbe vesz minket. (Az oldalsó párkányokon több adag lőszer.) A támadót ne lőjük le, mert ezzel csak még veszedelmesebb, még gyorsabb fajtákat szabadítunk magunkra. Inkább sprintelve meneküljünk, és kapaszkodjunk fel a bal oldali párkánynál a középső tetőgerenda alatt futó csövön. Az inkubátorok fölötti csöveknél két csapot kell felkeresnünk, melyek kinyitása után a törött üvegű inkubátor alja kinyílik. A létrán tehát másszunk le, és ugorjunk a lyukba. Vízbe érkezünk, ahonnan másszunk ki, majd a lejtőnél vigyázzunk. Amennyiben meg akarunk menekülni egy veszélyes vízi szörny elől, úgy álljunk pont szembe a túloldali létrával, és úgy kezdjünk el csúszni. Csúszás közben ugorjunk, majd kapaszkodjunk meg a létrában. Másszunk fel (elsősegély-láda a földön), és haladjunk tovább az ajtó mögötti alagútban. Az újabb zöld helyiségben nyírjuk ki az őrt, és lehetőleg továbbra se essünk be a vízi szörnyhöz. Inkább menjünk le a bejárat alá, ahol kapaszkodjunk fel a növényzetre a falon, és másszunk fel a bejárat fölé. Ott egy ajtó van, amelyik nem nyílik, viszont felkapaszkodhatunk egy sínen futó platform állomásához. A sín el van törve, ezért a kapcsoló csak annyit tesz, hogy átküldi a platformot a túlsó állomáshoz. Ezután menjünk le a vízhez legközelebbi pallóhoz, amelynek a közelében vastag cső kanyarodik (rajta lőszer). Ugorjunk át a csőre, és csavarjuk el rajta a csapot, amely így a túloldalt elzárja a gőzkitörést. Itt az ideje, hogy átugorjuk a leszakadt járdaszakaszt (kicsit feljebb a növényeknél lőszer és pirula). A túloldalt lapuljunk a falhoz, és araszoljunk el a keskeny peremen egészen a csőig, ahol immár nincs gőz. Másszunk fel a csövön, majd BALFELÉ kapaszkodjunk át a peremre, és másszunk át a zölddel benőtt platformra. Onnan kapaszkodjunk fel a falra felfutó növényre, majd a plafonról lógva másszunk az átirányított platformra, amelyre pottyanjunk le. Másszunk le a létrákon, és menjünk tovább a sárga gombbal működő zsilipajtón keresztül.

A következő helyen egy morcos fa csavarodik rá a tovább vezető kapura. Menjünk fel a teraszra (alatta lőszer), ahol csapok segítségével lehet kikeverni a növényeket tápláló vegyületeket. Toljuk el az asztalt a faliújság elől: így láthatóvá válik egy kombináció (áthúzva), amely halálos a növények számára. Ezt keverjük tehát ki az első, második és negyedik csap elforgatásával, majd utána húzzuk meg az adagoló karját jobbra.

Hatalmas kertbe érkezünk, ahol a dolgozók ID kártyáit kellene begyűjtenünk. Az első kártyatulajdonost az úton jobbra indulva találjuk. Intézzük el, majd a központi kertbe ereszkedő létrán másszunk fel, menjünk fel balra a lépcsőn, utána pedig a háztető vízszintes platformjain ugráljunk tovább. Az utolsó platformról a feljebb lévő gyalogjáróra ugorhatunk, és felkapaszkodhatunk ott, ahol nincs korlát. Hamarosan újabb leszakadt járdához érkezünk, ám Lara még nem érzi magát eléggé erősnek a mélység átugrásához, ezért menjünk tovább, és eddzünk a következő leszakadt résznél (elsősegélyláda a túloldalon). Ha már megfelelően erősek vagyunk, próbálkozzunk a gondot okozó helynél, és ha sikerrel járunk (épp csak meg lehet kapaszkodni), menjünk tovább, fel a lépcsőn, majd az út végénél másszunk fel a növényzettel benőtt falon. Lara tanúja lesz Boaz doktornő halálának (újjászületésének?), ami után vegyük fel az úton fekvő hulla kártyáját (lőszer kicsit odébb), és induljunk el vissza. Ugyanott, ahol legutóbb a sikeres nagy ugrást hajtottunk végre, célozzuk be a lent járkáló őrt, majd ugorjunk oda hozzá a kártyájáért. Immáron megvan mindhárom kártya, amelyik kell, tehát legalul (arra, ahol az első fickóval végeztünk) megnyithatjuk az út végén a soron következő kaput. Végül sárga kapcsolókkal nyíló zsilipekhez jutunk, melyek egyikében Kurtis foglyul ejti Larát – szerinte ugyanis túl sok galibát okozott.

THE SANITARIUM. Ezen a helyszínen Kurtist irányítjuk. (Lőszer a földön.) Ereszkedjünk eggyel lejjebb (lőszer a földön), majd ugorjunk át a létrához, és azon másszunk még lejjebb. Ezután a közép felé ugorhatunk, majd eggyel lejjebb eshetünk (pirula a földön), és még lejjebb, majd bemászva középre egy csapóajtót találunk. Az újabb hasonló szakaszon másszunk tovább lefelé, viszont a második létra után a belső, kicsit feljebb lévő hídhoz ugorjunk, és húzzuk fel magunkat a korlát végénél. Végre nyitható ajtót találunk, amelyik Boaz dokinéni „szanatóriumába" visz. A rácson benyitva rögtön összetűzésbe is kerülünk az első pácienssel, utána pedig láthatjuk egy pillanatra az elszabadult szörnyet, a Proto-





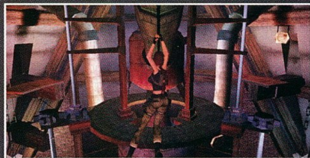


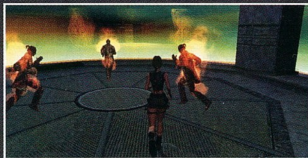
Nephilimet, amely a káosz okozója a létesítményben (lőszer). A folyosón jobbra fordulva újabb betegbe botlunk, majd az egyik cellában egy épeszű embert is találunk, akit kikérdezhetünk. Fontosabb azonban a zárt kapu, ahol Kurtis egyik új képességét, a távolbalátást ismerhetjük meg. Kurtis egykettőre kideríti a kapu kódját (06289), amelyet már csak be kell ütni. A további folyosókon irtsuk tovább az őrülteket, majd a körfolyosón (csoki az első cellában) jegyezzük meg a jobbra nyíló kétszárnyú ajtó számát. (A piros ruhás szelíd bolondot hagyhatjuk.) Az ebédlőt egyelőre hanyagoljuk, és menjünk tovább a „preparátor műhelybe", ahol vegyük fel a halott doki azonosító kártyáját (lőszer a földön). A kártyával irány az ebédlő (az asztalok közt csoki és lőszer), ahol a kártyát használva menjünk be a konyhai részhez, majd ott fel a lépcsőn. A leszakadt talajrészeket átugorva jussunk el a számítógéphez (elsősegély-láda az ellenkező irányban), és üssük be a kétszárnyú ajtó számát (38471). Az ajtó mögötti labornál ismét közjáték következik, amely után egy kirántható szellőzőrácsot találunk, és azon keresztül bemehetünk a laborba a szörny után. Ugyanilyen szellőzőn át mehetünk tovább egy másik közjátékhoz. A ventilátornál (Lőszer a földön.) lőjünk bele a gázpalackba, amely felrobbanva eltűnteti a foghíjas létrát a közeli platformtól, ahova így fel tudunk simán ugrani, és ott megtaláljuk a ventilátor kapcsolóját. Kússzunk át a hiányzó lapátnál, majd tovább a szellőzőjáraton, majd utána jobbra.

MAXIMUM CONTAINMENT AREA. A legjobban szennyezett szakasznál haladjunk egyenest, el a porta mellett, majd a kétszárnyú ajtó után forduljunk jobbra. A folyosón itt két zárt ajtót találunk balra, a másodiknál Kurtis megint előveszi a távollátó tudományát. Miután megtudtuk a vizsgálószoba nyilvántartási számát (17068), azt üssük be a portán a számítógépbe, és máris megnyílt mindkét ajtó. A második mögött vegyük fel az őr biztonsági kártyáját (csoki az asztalon), nyírjuk ki a ránk rontó beteget, majd a folyosón balra fordulva használjuk a kártyát a leolvasónál. Ezzel felnyílnak a biztonsági kapuk (mögötte lőszer a cellában), és folytathatjuk az utunkat a lefelé vezető folyosón. Lent jobbra forduljunk, majd nyissunk be balra, a boncterembe, ahol szembe találjuk magunkat a szörnnyel, de meglepő módon neki az a katona kell, aki a folyosón bástyázta el magát. Mi csupán három őrültnek kellünk, de azoknak nagyon. Végezzünk velük, majd kilépve az ajtón balra menjünk tovább, és a második jobbra nyíló folyosó végén a kártyánkkal nyissuk fel a biztonsági kaput. Így hamarosan megérkezünk a következő főellenséghez. A Proto-Nephilim roppant agresszív szörny: folyamatosan támad, időnként halottnak tetteti magát, aztán pedig eltűnik, és a magasból megpróbál a nyakunkba ugrani. Különösebb taktika nincs ellene: folyamatosan mozogni kell, amikor pedig a szemünk előtt van, tüzeljünk, ahogy csak a csövön kifér. (De csak akkor, mert később még szükség lesz a municióra.) A szörny párszor eljátssza a halálát, de végül Kurtis automatikusan megadja neki a kegyelemdöfést. Utána húzzuk meg az áramfejlesztő kapcsolóját a terem végében.

AQUATIC RESEARCH AREA. Hőseink szövetkezése után ismét Larával vagyunk. A sárga kapcsoló megnyomásával végre szabadulhatunk, viszont az automata ágyúknál roppant óvatosnak kell lennünk. Ne a létrán másszunk le, hanem rögtön ahogy kilépünk, balra essünk le, majd ereszkedjünk hasra, így kússzunk át a kis résen a ládák mögé, és ott nyissuk meg a csapot. Várjuk meg, míg sűrű gőzfelhő képződik, és csak akkor kockáztassuk meg a rejtekhelyről való kimozdulást. Másszunk fel a második puska melletti csöveken a felső szintre, mely folyosón – mint arról egy biztonsági kamerán keresztül meggyőződhetünk – újabb automata ágyúk várakoznak. Óvatosan közelítsünk hozzájuk, de csak annyira, hogy elővéve a fegyvert Lara becélozza a tőlük nem messze lévő gázpalackot...
A következő helyszínen sok tennivalónk lesz. A vízben ismét egy szörny úszkál, valahogy semlegesíteni kellene, ami hosszú folyamat. A medence pallóin mászkálva észrevehetjük, hogy van egy rekesz, amelyet rács választ el: először is oda ugorjunk be, ússzunk be a betört üvegű kezelőfülkébe, és ott váltsuk át a kapcsolót, amely részlegesen visszaállítja az áramot. Utána ússzunk a fülke másik végében lévő járatba, majd a liftaknán át fel a levegős helyre. Másszunk ki (a sarokban elsősegély-csomag), és a zsilipajtón keresztül térjünk vissza a medence partjához, ahol éppen szemközt egy ajtó nyílt meg. Mögötte liftet találunk, amelyet hívjunk fel a jobbra lévő kapcsolóval. Liftezzünk le, mire gyakorlatilag egy ugyanolyan fülkébe érkezünk, mint amelyikben az imént úszkáltunk, és ugyanúgy a végében lévő karral áram alá helyezhetjük a rendszert. Visszatérve a felszínre láthatjuk, hogy most már minden működik. Jobbra van egy lépcső, amely a medence fölötti daruhoz vezet. A daruról húzzuk át az üres konténert a sínre, majd a közeli kapcsolóval küldjük át a töltőállomáshoz. Ott toljuk be a töltőgéphez, amelynek a karját meghúzva friss hússal telíthetjük az edényt. Az iménti procedúrát megfordítva juttassuk vissza a konténert a darura, amelynek a kezelőfülkéjébe kissé körülményes eljutni. Másszunk fel abba a fülkébe, ahova csupán egy létra vezet fel, és ahol mindössze a biztonsági kamerák képét lehet megtekinteni. Onnan továbbmehetünk egy olyan platformhoz, ahonnan csövek vezetnek felfelé. Immár képesek vagyunk arra, hogy megállás nélkül először a csöveken mászva, majd a felső peremen oldalazva eljussunk a liftig, amely a kezelőfülkéhez viszi át hősnőnket – bár még mindig nagyon ki van számítva. A fülkében váltsuk át a megfelelő kapcsolót, és ezzel lemeríthetjük a konténert. (Az oldalsó helyiség szekrényeiben lőszer.)
A jóllakott szörny mellett most már szabad úszkálni, úgyhogy merüljünk le, és húzzuk meg a víz alatt található, nagy 1-essel jelölt kart, ezután pedig a 2-es kart, amelyhez beúszva ráadásul búvárruhát is kölcsönzünk. A második kar meghúzásával nyílik a medence alja – természetesen ússzunk be a lyukba.

THE VAULT OF TROPHIES. Kisebb víz alatti labirintusban kell úszkálnunk, ahol csupán a plafonon lévő lyukaknál van alkalmunk levegőt venni. Éppen ezért talán elkél egy kis segítség: a tüskék után egyenest haladva az újabb tüskék felé vegyük az irányt, majd az áramlattal dacolva forduljunk balra, mely folyosón a fal ki van törve, és balra egy kis alagutat fedezhetünk fel, amelyen keresztül még mélyebbre merülhetünk. Lent aztán először jobbra forduljunk, amit követően egy ideig csak kacskaringózunk, majd egy „T" alakú elágazáshoz érkezünk, ahol jobbra ússzunk. Ezzel a megoldással egy pihenő helyre mászhatunk ki (kötszer), ahol találunk egy levegőző készüléket. Azt felcsatolva már jóval könnyebb lesz a dolgunk (ráadásul elég akkor használni, amikor már fogytán a levegőnk): visszamászva a vízbe a T alakú elágazás másik irányában egy téglafalat törhetünk be, minekután egy szoborcsoporthoz érkezünk; mindegyik szobor mögött egy-egy meghúzható lánc van. A teremben lévő kőtábla utal a megoldásra, melyen szerepel a két testvér nevének kezdőbetűje, akiket társítani kell: tehát a láncok meghúzásával vezényeljük középre Vasiley-t és Limouxot. A két harcos kirobbantja a plafont, és miután felúsztunk a lyukba, Lara ismét átöltözik. Ha-







ladjunk előre a vörös barlangban, az időnként leeső szikla alatt sprinteljünk át. A hullámzó mélységnél húzzuk meg oldalt a kart: ezzel platformokat varázsolunk elő. Amint elugrottunk, a választottunkon kívül a többi eltűnik, ezért olyat válasszunk, amelyikről aztán beugorhatunk a középső sziklára. Ezt a puzzle-t egyébként valószínűleg elszámították, mert bár a sziklára érkezéskor további platformok jelennek meg, egyszerűen nekifutásból is átugorhatunk a szakadék túloldalára.

Egy terem következik két halhatatlan lovaggal, egy kapcsolóval a kandalló mellett, a helyiség túlsó végében pedig egy lánccal. Kezdjük talán a harcosokkal, akiket csaljunk vissza a szakadékhoz, és pofozzuk le őket a mélybe. Utána húzzuk meg a kart, amely egy kötszer rejtekhelyét nyitja meg, de ami még fontosabb: a mozdulattól megerősödünk annyira, hogy meg tudjuk mozdítani a láncot, amely a hatalmas drapériát libbenti odébb. Az így láthatóvá váló falon másszunk fel, egészen a jobbra lévő résig, abban kapaszkodjunk meg, és csimpaszkodjunk át a fapallóra. Arról átugorhatunk a rácsos platformra, amely fölött pedig másik rács van, amelyben megkapaszkodhatunk, és végigcsimpaszkodhatunk egészen a terem közepéig, ahol ugorjunk le a csillár tartójára. Utóbbi voltaképpen egy kapcsoló, s általa újabb rejtekhely nyílik, benne az utolsó Obscura festménnyel. Amint kivesszük a helyéről, a kandallóban elalszik a tűz, ahova természetesen bújjunk be, majd kövessük az egyirányú utat a víz alatt.

BOAZ RETURNS. Úgy tűnik, a munkánk gyümölcsét Eckhardt aratja le, ráadásul Kurtis szerepében meg kell küzdenünk a kissé átalakult Boaz asszonysággal. Az ízeltlábú elintézése nem olyan nagy ügy, mint amilyennek látszik. A legnagyobb szívás az, ha netán kevés tölténnyel értünk ehhez a ponthoz, mert ugyan találhatunk egy-egy tárat a porban, sőt miután teljesen kifogyunk, mindig lesz újabb, de a felvétel animációja olyan hosszú, hogy addig Boaz kétszer is felöklelhet minket.

Boaznak három támadása van: felökleléssel, savköpködéssel és savlocsolással próbálkozik. Ameddig közelít felénk, egyenest a pofájába lőjünk, majd miután leállt és savat köp, akkor oldalazzunk ki mellé (ez az egyetlen hatásos elkerülő hadművelet), és célozzuk be az éppen felnyitott köpőrést. Ha sikerül eltalálnunk, akkor egy kis vonaglás, majd savlocsolás következik, ami elől persze térjünk ki. A kis fedők csak nyitott állapotban találhatók el, és ami a leglényegesebb: nem mindegy, hogy melyikre célzunk. Sajnos a játék olyan primitív, hogy Kurtis folyamatosan a már szétlőtt résekre céloz, és nekünk kell kézileg, a gurulás gombjával célt váltanunk. Miután mind a négy fedő széttört, Boaznak annyi, de jön a második forduló. A pillangó formájú Boaz már jóval gyengébb. Kaszabolással és villámszórással támad: az előbbi elől menekülni kell, míg az utóbbinál a közelítés a kifizetődő, mert úgy a villám elível fölöttünk. Utóbbi támadásakor egyébként mintha sérthetetlen lenne, jóllehet, ha van elegendő muníciónk, akkor lehet, hogy nem is lesz ideje bevetni: közelről, gyorsan tüzelve egykettőre elintézhető.

THE LOST DOMAIN. Ismét Larával vagyunk, most már Eckhardt nyomában. A barlang elágazásakor először jobbra induljunk el, ahol a forró láva fölött szikláról sziklára kell átugrálnunk egy kapcsoló meghúzása érdekében – pontosabban azért, hogy Lara lába erősödjön. A kapcsoló használata után a fapallón menjünk vissza (elsősegély-láda a földön), majd induljunk el a másik irányba, ahol mindenek előtt mentsünk egyet a kapcsolónál. Azért javasolt ez, mert időzített feladat jön, amelyben ha nem használjuk a sprintelés közbeni ugrás funkciót, akkor lehetetlen odaérni a csak ideiglenesen felnyitható rácshoz. A rács felhúzása után tehát roppant gyorsan, a legegyenesebb úton, azaz a szakadék felett szökdécselve kell odajutnunk.

A lávafolyamnál ugorjunk át balra a létrához, másszunk fel a leszakadt hídhoz, és ugorjunk át a túloldalra. Ezek után jön a helyszín kényes pontja: a csúszdáról úgy kell elugranunk, hogy meg tudjunk kapaszkodni az aprócska platformban, amelyen mindössze egy kapcsoló található. Létfontosságú mindez, mert azzal kapcsolhatjuk ki a halálos csapdát, amely a két szobornál vár ránk. Utána már nincs semmi trükkje a dolognak: csak ugorjunk át a lépcsőhöz, és menjünk fel.

ECKHARDT S LAB. Amint elkezdünk csúszni, ugorjunk fel az útba eső kiszögellésre, ahonnan nekifutásból átszökkenhetünk az összes tüske és a láva fölött is. Ezzel megérkeztünk Eckhardt laboratóriumába, ahol három fiolát kell a helyére raknunk. Az elsőt rögtön megtalálhatjuk a bejárattól legtávolabbi sarokban. Utána húzzuk meg a vasketrec alatti kart, mire a forró víz feletti rács félrehúzódik, ugyanakkor leereszkedik egy létra, amelyen felmászhatunk a karzatra, ahol a különös foglalatba berakhatjuk a helyére az első fiolát. (Elsősegély-csomag a tetőgerendán.) Kellemetlenebb fejlemény, hogy időközben két csontvázharcos is életre kelt, akikkel mostantól számolnunk kell – hacsak gyorsan be nem pofozzuk őket a forró vízbe. A karzatról ügyesen ugorjunk a ketrec tetejére, és keressük meg a bejáratát (ez automatikusan beszakad alattunk). Mielőtt a ketrecből felvennénk a következő fiolát, irányozzuk be előre a kijáratot, mert hirtelen a ketrec elkezd süllyedni a forró vízbe, és csakis a lenyílt ajtón keresztül lehet visszamászni a tetejére. Ha nem főttünk meg, akkor elméletileg végül a ketrec tetején kell állnunk, lent az aknában. Ebben az aknában van egy kis oldalüreg, ahova kapaszkodjunk fel, s máris megvan az utolsó fiola is. Másszunk fel az akna oldalán, és egy hátra szaltóval ugorjunk ki. Tegyük az egyik fiolát a foglalatba, ahova kis lépcső vezet fel, az utolsót pedig a kis kör alakú helyiség foglalatába, amelynek a közepén szintén forró víz rotyog. Azaz csak rotyogott, mert az alkimista munkával pont azt értük el, hogy a víz kihűlt, és így megmártózhatunk. A medence alján az utolsó tőr van, amelyet Kurtis keresett. Miután azt felvettük, ajtó nyílik a labor oldalán, és elindulhatunk a végjáték felé – bár Boazhoz képest ez már csak vígjáték lesz.

Eckhardt legyőzéséhez egyetlen töltényre sincs szükség. Amíg az arénán kívülről szór lézereket vagy lángokat, addig egyszerűen csak ugorjuk át a támadásait. Fölösleges támadnunk: az aréna sugárfalának ütközve úgyis csak mi sérülünk. Türelmesen várjuk meg, amíg Eckhardt sokszorosítja önmagát, majd berohan mindhárom énje középre (ilyenkor kerüljük őket), ahol lézeres, vagy tüzes robbanás keretében egyesülnek. Bár az ilyen robbanásokban sérülhetünk, maradjunk közel Eckhardthoz, mert csakis ez után lehet puszta kézzel megtámadni, és Lara ilyenkor mindig egy-egy tőrt vág belé. Három tőrtől fekszik ki végül.

A halála után azonban hátra van még a szürke eminenciás Karel. Csupán egy támadása van, mégpedig energianyalábokat küld, amelyeket könnyű kikerülni, ráadásul nem is sokat sebeznek. Ennek persze nyilván az az oka, hogy őt nem szokványos módon kell megölni. Először is vegyük fel Eckhardt kesztyűjét, majd keressük meg azt az oszlopot, amelyiknek az oldalán egy gomb van. Ennek hatására létrák ereszkednek le, minekután nincs más dolgunk, mint hogy a létrákon keresztül szépen felmásszunk a terem legtetejébe, és ott az ősi lény, a Sleeper felé elrugaszkodjunk... ■ **VZ**

Gothic II

VÉGIGJÁTSZÁS

Mielőtt hozzáfognék a küldetések ismertetéséhez, el kell mondanom, ez nem minden részletre kiterjedő leírás lesz. Eredetileg az állt szándékomban, de a játék olyan hatalmas, annyi feladat van benne, oly sok megoldási lehetőséggel, hogy egyszerűen képtelenség lenne nyolc, de akár húsz oldalba is belezsúfolni mindet.
Hogy még ebben az évezredben elkészüljek, úgy döntöttem, csak a fórumok tanúsága szerint legkedveltebb kaszt, a zsoldos történetét mutatom be itt-ott kiemelve az alternatív megoldási módokat. Ez elegendő segítséget nyújthat azoknak is, akik más osztály mellett döntenek, ráadásul nem veszi el teljesen a felfedezés örömét. (Ügyesen magyarázom a bizonyítványom? :))
Emberfeletti lustaságom bizonyítandó, olyan apróságokra sem fogok külön kitérni, mint például mit kell mondani a kulcsfontosságú személyeknek, hogy előrébb lépj feladatod megoldásában. Maradjunk annyiban, hogy minden utadba akadó neves személlyel elegyedj szóba, és merítsd ki az összes rendelkezésedre álló témát.
Szörnylista készítésére aztán végképp nem vesztegetem a papírt, úgyis ajánlatos teljesen felderíteni a világot kiirtva minden mozgó lényt; attól leszel szép, erős és agyontápolt. :) Ehhez még annyit kell hozzáfűzni, hogy minden páros számú fejezet után új szörnyek érkeznek a régiek helyére, így ezt megelőzően kell szert ejteni a mészárlásra.
Lássuk, mi van még hátra... Á, igen! Az egyszerűség kedvéért irományomban megtartottam a küldetések eredeti, angol neveit, így könynyen ki tudod keresni azt, amelyik gondot okoz. Igaz, ez így nem túl szép, de mindenképp praktikus.
Végül, ha teljesen elakadnál, és a cikkemben sem találod meg a megoldást, nyugodtan írj levelet, de javaslom, látogass el a lapunk fórumára is, előfordulhat, hogy ott valaki hamarabb meg tudja válaszolni kérdéseidet.
Nos, ennyi, uccu neki!

XARDAS TORNYA ÉS KÖRNYÉKE

A kezdetek

A történet Xardas varázsló tornyából indul, pontosabban innét folytatódik pár nappal az első rész eseményei után. Ez az idő elegendő volt arra, hogy a főhős teljesen legyengüljön, a gonosz által idézett hordák pedig erőre kapjanak, és sarokba szorítsák a királyság legvitézebb katonáit. De mi majd megmutatjuk nekik! (További részletek a Gamer előző számában olvashatók, most nincs kedvem megismételni a kerettörténetet :)).
Ne vesztegesd az időt, a nekromanta szólamai után kutasd át a tornyot bármiféle mozdítható tárgy után, és olvass el minden könyvet, hisz a tanulás pallérozza az elmét, ráadásul tapasztalati pont jár érte. Aztán akassz egy méretesebb bunkót az övedre, és lépj ki az ajtón új kalandok felé.

Lester

Az utat követve egy helyütt kicsiny tóra láthatsz rá. Ennek partján barlang tátong, benne pár goblinnal és termetes csótánnyal, valamint egy kijárattal a hegy túloldalára. Minket jelenleg ez utóbbi érdekel leginkább, ugyanis errefelé van a kaptató, melyen leereszkedve Lesterrel, régi haveroddal találkozhatsz. Kicsit meg van zavarodva szegény, ráférne egy kiadós alvás, úgyhogy miután kibeszélgettétek magatokat, küldd el Xardas tornyába.
Később még meglátogathatod, hogy begyűjtsd az ötletért járó tapasztalati pontokat, de itt egyelőre végeztél.
(Ha van kedved, még elnézhetsz a közeli patkánybarlangba, akad ott egy rozsdás kard, mely a játék kezdetén az elképzelhető legerősebb fegyver.)

Wanted Notes And Bandits

Az úton bandukolva hamarosan magányos banditába botlasz. Ebben semmi különös nincs, lévén épp te szabadítottad rá a világra a börtönkolónia lakóit, ám a fickó viselkedése finoman szólva gyanúsnak nevezhető. Mindenáron megpróbál meggyőzni, hogy tarts vele a sötét barlangjába, mert valami izgiset akar mutatni. Meghiszem azt, a bökője boldogabbik







felét! Ne dőlj be neki, inkább beszélgess el vele előbb hegyvidéki utazónak adva ki magad, majd bevallva, hogy te is a kolónia egykori lakója vagy, így sokkal barátságosabb lesz, és bevallja, a főnöke parancsára akart csapdába csalni. Még arra is figyelmeztet, hogy valaki vérdíjat tűzött ki a fejedre, tíz aranyért cserébe pedig az illető nevét is elárulja: Dexter az, a hírhedt banditavezér.

Őt Onar földesúr farmjától nyugatra találhatod meg, ha fölcaplatsz a keskeny hegyi ösvényen. Mondanom se kell, nem lesz különösebben barátságos a fogadtatás, de ha meg tudod mondani, kihez jöttél, az örök kis szerencsével életben hagynak, míg dolgodat intézed. Ezután már csak rajtad áll, bevered-e a kobakjukat, vagy lezártnak tekinted az ügyet.

LOBART FARMJA

How To Get Into The City of Khorinis

Utad következő állomása Lobart farmja lesz. A földesúr egész jó tippet ad, miként juthatnál be Khorinis városába: mindössze egy munkásruhát kell szerezned, hogy elhitesd az őrökkel, a kovácshoz igyekszel megjavítatni a szerszámaidat. Potom nyolcvan aranyért hozzád is vágná elhordott ruháit, illetve pár kisebb szívességért cserébe hajlandó leszállítani az árat (Lobart's Work Clothes).

(Kevésbé tisztességes egyedek bármikor besétálhatnak a házikójába, és kiemelhetik a göncöt a ládából, vagy megalkudhatnak az útkereszteződésnél ücsörgő Cantharral annak hamisított belépőjére, de hol itt a kihívás?)

Harvest The Turnip Field

Lobart első kérése az lenne, hogy rángasd ki a répáit a földből, majd add oda a feleségének, hadd főzzön finom vacsorát (Bring The Turnips To Hilda). Ez kapásból tíz arannyal lejjebb viszi a ruha árát, de ha hajlandó vagy elsétálni az útkereszteződésnél ücsörgő Cantharhoz, újabb tíz aranyat takaríthatsz meg (A Pan For Hilda). Tőle mindössze serpenyőt kell vásárolnod a Hildától kapott pénzen.

Bandits At Lobart's Farm

Következő célpontod Maleth juhász lesz, aki megelégelte a banditák „látogatásait". Attól tart, hamarosan nem marad egyetlen birkája sem, ezért rendkívül hálás lenne, ha kiűznéd őket a hegyekből. (No, persze! Neki nincs veszteni valója, ha sikerrel jársz, megmaradnak a juhai, ha meg nem, egy próbát akkor is megért...)

A banditák egyikével már találkoztál Xardastól idefelé jövet, ha az én útmutatásom követted, sikerült is összebarátkoznod vele. Ez esetben elég, ha figyelmezteted a „közelgő veszélyre", így új rejtekhelyet keres magának, míg a barlangban megbúvó két társát elnáspángolnod. Páncélzat és megfelelő fegyver nélkül ez nem lesz egyszerű feladat – különösen, ha mindkettővel egyszerre próbálsz elbánni –, de nem lehetetlen, fáradozásod pedig bőven megtérül, hisz három üveg borral gazdagodhatsz. (És mellesleg további kedvezményre számíthatsz Lobartnál.)

For A Bottle Of Wine

A banditákért kapott bornak kétféleképpen veheted hasznát. Az egyik mód magától értetődik: gyorsan benyakalod, aztán reggelig hortyogsz az árokban, vagy felajánlhatod a kaszálón sürgölődő Vinónak, aki cserébe elhíreszteli, mekkora szolgálatot tettél az egész farmnak további ruhapénzt járva így ki neked.

Immár alig két kisebb falu árán megvásárolhatod a rongyokat, és büszkén beléptethetsz a kikötővárosba.

KHORINIS

Alighogy átküzdöd magad a városkapu őreinek akadékoskodó kérdésein, újabb nehézségbe ütközöl: A felsővárosban élő Lord Hagenhez kizárólag a paplovagok léphetnek be, illetve a tűzmágusok (merné csak valaki az útjukat állni! :), de még a lázadó Onar zsoldosai is hamarább találkozhatnak vele, mint a köznép, hisz a hadvezérnek nem lenne ellenére egy esetleges békeszerződés megkötése.

Ha csatlakozni kívánsz a paplovagok dicső seregéhez, előbb valamelyik céhmester mellé kell szegődnöd tanonckodni, hogy ily módon kivívva a város megbecsülését beléphess a milícia soraiba, és csak ezt követően, a ranglétrán előre araszolva érdemelheted ki az Innos felszentelt harcosa címet.

Ám függetlenül attól, hogy végül melyik kaszt mellett teszed le a voksod, mindenképpen tanácsos átesned az inassá válás procedúráján, hisz a küldetésekkel jól lehet fejlődni, és még egy szakmát is elsajátíthatsz.

Apprentice In Khorinis

Adott tehát az öt céhmester: Matteo, Thorben, Harad, Constantino és Bosper, ezek egyikéhez fogsz csatlakozni. Ám előbb ki kell állnod egy próbát, valamint meg kell győznöd a többieket, hogy méltó vagy a tisztségre.

A történet szempontjából teljesen lényegtelen, kihez szegődsz, de szerintem leginkább Bospert érdemes választani, mert ő ezt követően teljes árat fizet minden elejtett állat bőréért, szemben a kereskedők harminc százalékával. A kovácsnál is szert lehet tenni némi pénzre, hisz az általad kovácsolt kardok is rendesen hoznak a konyhára, de ez hosszú távon meg se közelíti az íjkészítőtől befolyó összeget.

Matteo And Gritta

Matteo ugyan nem akar magának új inast, de szólhat pár jó szót az érdekedben. Cserébe mindössze annyit kér, hajts be száz aranyat Thorben mester feleségén.

Grittával a konyhában találkozhatsz, ahol feltehetőleg a tartozását igyekszik ledolgozni. Természetesen megpróbál kibújni a fizetés alól, de te csak légy rámenős, fenyegesd meg, hogy elveszed az értéktárgyait, ha nem fizet azonnal. Minő meglepetés, valahogy mégis sikerül összekaparnia a teljes összeget, mellyel máris megvásárolhatod Matteo szavazatát.

Ha ezek után bármikor szóba hozod az ügyet Thorbennél, megkér, add vissza a pénzét, hogy előbb fontosabb tartozásait rendezhesse, és ezért, valamint kétszáz további aranyért cserébe megtanít a zárfeltörés titkaira.

Alternatív megoldásként saját zsebből is fizethetsz Gritta helyett, ez esetben párszor még visszatérhetsz hozzá némi extra tapasztalati pontért.

The Blessing Of The Gods

Matteóhoz hasonlóan Thorben mestertől is csak szavazatot kaphatsz, ha tanúbizonyságot adsz vallásos áhítatodról. Fel kell keresned Adanos és Innos papjait, hogy az áldásukat kérd. A templom előtt prédikáló Vatrasnak elég, ha őszintén előadod történetedet, de a piacon kóricáló Daron huszonöt arany adományt kér szolgáltatásáért.

A Great Challenge

Harad kovács egyike a lehetséges mestereidnek. Viszont ő csak kemény legényekkel foglalkozik,













olyanokkal, akik képesek kicsavarni egy ork kezéből a fegyvert. Ezt megteheted a déli kapu környékén kószáló felderítő levágásával, vagy még egyszerűbben, ha az északi kaputól elindulsz a világítótorony felé, de a hegyi ösvény alatt maradva bemerészkedsz a félig rejtett barlang küszöbéig – ott is hever egy balta.

Herbs for Constantino

Az alkimista semmit nem kér a szavazatáért, viszont tanítványnak csak akkor fogad fel, ha megszerzel neki pár ritka gyógynövényt. A listán szerepel Dragon Root és King's Sorrel is, melyek mindegyike kincset ér, ezért szerintem érdemesebb megtartani ezeket, és másik kotyvasztó művésznél sajátítani el az alapokat. Az viszont mégis jó ebben a küldetésben, hogy elfogadása után feltűnik egy King's Sorrel a Lobart farmja mögötti kőkörnél.

Furs For Bosper

Az íjászmestert épp a napokban hagyta el az inasa, ezért nagyon szeretne új tanítványt találni. Bár legszívesebben az egész felvételit elengedné, a többi céhmester miatt kénytelen legalább jelképes feladattal, hat farkasbőr megszerzésével megbízni.

További könnyítésként szívesen megtanít a nyúzására, noha erre nem feltétlenül lesz szükséged, mivel itt-ott lehet találni már kikészített bőröket (pl. Dagomir táborában kapásból van három, de Onar farmjához közel, a farkaslakta táborban is hever pár a földön).

Én mégis javaslom a képzettség elsajátítását, hisz az összes trófeaszerző lehetőség közül talán ez hozza a legtöbb pénzt. Menj tehát vadászni, és ha gondolod, vidd magaddal Bartokot, aki mindössze ötven aranyért lenyilaz neked bármit, ráadásul a tapasztalati pontot és a zsákmányt is te kapod.

Onar farmja

Fester

Mielőtt eléred a zsoldosok táborát, gyakorlatozó férfiba botlasz. Ő Fester, a lusta zsoldos, akinek a parasztokra kellett volna vigyáznia, de hagyta felfalatni őket az óriásbogarakkal. Most büntetésből egyedül kell kiirtania a fészküket, hacsak mellé nem szegődsz segítőnek. Hálában persze nem lesz részed, mert a ravasz alak megpróbál fizetség nélkül lerázni, de te csak vágd kupán, aztán vedd el a felszerelését. A semminél az is több.

Respect

Az Onar farmján élő zsoldosok nem sokat adnak a vagyonra és társadalmi pozícióra: ha te magad nem vagy képes kivívni megbecsülésüket, akár el is áshatod magad. Ez a napnál is világosabban kitűnik, amint megkeresed Torlofot vagy Lee-t, hogy csatlakozni akarsz hozzájuk.

Hiába vagy istenek legyőzője, a világ megmentője, amíg az újonnan érkezetteknek be nem bizonyítod képességeidet, régi ismerőseid se tehetnek semmit érdekedben. Hat személynek kell bizonyítanod (Buster, Jarvis, Wolf, Cipher, Rod, Cord), a többiek rögvest befogadnak, amint kiállod a két próbatétel bármelyikét. (Megjegyzem, addig nem válsz zsoldossá, míg a többség rád nem szavaz, aztán beszélned kell Lee-vel, kialkudnod a napi béredet Onarnál, majd ismét visszatérni a fővezérhez, csak akkor öltheted magadra a hovatartozásodat jelző páncélt. Éppen ezért lovag- vagy mágusjelöltként is érdemes teljesíteni a feladatokat, jó sok tapasztalati pont jár értük.)

Buster

Busterrel még a farmra érkezés előtt találkozol a tóparton, ott határőrködik a cimborájával. Kardjánál csak a nyelve az élesebb, amint a közelébe érsz, kötözködni kezd, és rossz híredet kelti, ha nem állsz ki megverekedni vele. Ezért aztán előbb-utóbb mindenképp el kell látnod a baját, hogy kivívd az elismerését, csak ezután számíthatsz rá a beszavazásnál.

Jarvis' Challenge

Jarvis a két pártra szakadt zsoldosok értelmesebbikéhez tartozik: ő Lee vezetését fogadja el, szemben a Sylvio felé húzó izomagyúakkal. Azonban nem tetszik neki, hogy a másik oldal egyre nagyobb befolyásra tesz szert, téged pécézett ki ennek megváltoztatására. Ahhoz, hogy rád szavazzon, legalább hármat el kell páholnod Sylvio öt bérence közül, legyen az akár Sentenza, Raoul, Bullco, Rod vagy Fester.

Javaslom, a listából egyiket se hagyd ki, mert jelentéstételkor egyenként huszonöt tapasztalati pont jár értük, arról nem is beszélve, hogy egyéb okok miatt előbb-utóbb úgyis ki kell állnod ellenük.

Az igazán szép az a dologban, hogy a farm területén bármelyik zsoldos megtámadása párbajnak minősül, vagyis kedvedre gyűjtheted a tapasztalati pontokat és a zsákmányt.

Itt lehetőség adódik a játék egyik hibájának kihasználására: ha eladod a legértékesebb tárgyaidat Ciphernek, majd eszméletlenre vered, a zsebében ott lesz minden árud. Pár fordulóból össze lehet hozni húsz-harmincezer aranyat, hogy többé ne legyen gondod a pénzre.

Wolf

Régi haverod a börtönkolóniából nem felejtette el, miken mentetek keresztül, ő feltétel nélkül megbízik benned. Mi több, ha leszállítasz neki öt (vagy tíz?) „bányabogár" páncélt, csinos vértet készít belőle, mely egy ideig jó hasznodra válhat.

For A Fistful Of Herbs

Cipher a farm „fűszerésze", legalábbis az volt reggelig, mikor is valaki lenyúlta a teljes készletét. Ő Bodóra gyanakszik, de nem tehet ellene semmit, mert szigorú szabály tiltja, hogy zsoldos parasztra támadjon. Ha össze akarsz haverkodni vele, el kell kapnod a tolvajt, de legalábbis össze kell gyűjtened tíz szál cigit, nehogy teljesen leálljon az üzlete.

Azért ne elégedj meg ennyivel, faggasd ki Bodót – akinek persze semmi köze a történtekhez –, aztán menj át inkább a tanya túlsó végére, a kémény módjára pöfékelő Darhoz.

Nem tudom, hogy nem tűnt fel Ciphernek, hogy a pasas már a hatodik zsák füvet szívja a héten, de ha felhívod erre a tényre a figyelmét, rögtön felragyog szemében a megértés szikrája, és kezében a bosszú pallosa. Te csak dőlj hátra, és várd meg a bunyó végkimenetelét, majd moss be egyet a szédülten kóválygó Darnak, és ürítsd ki a zsebeit a táskádba. (Kár lenne kihagyni ezt a nagyszerű esélyt :)).

A nyomozásnak köszönhetően Cipher kebelbarátjává fogad, Dar viszont mindenkinek csak nyafogni fog, de vele senki sem törődik, nyugodtan teheti.

The Weed Package

Ha netán ultrarendes akarsz lenni Cipherhez, megkeresheted az ellopott fűszállítmányát. Ehhez Khorinis kikötőjébe kell menned, leverned a raktárház őrét, és a nála talált kulccsal kinyitnod a csomagot rejtő ládát.

Rod's Sword

Rod egész jó fej fickó, nem is értem, hogy keveredhetett Sylvio bandájába. Szívesen rád szavaz, ha ki-







állod az erőpróbáját: fel kell tudnod emelni a kardját. (Ha jól emlékszem, negyvenes erő kell hozzá.) A legjobb az egészben, hogy ha ezek után megtagadod a fegyver visszaszolgáltatását, puszta kézzel esik neked, úgy pedig nem nagy dolog leverni.

A Good Fighter

Cord mindössze azt szeretné látni, hogy megállod a helyed, ha bajba kerülsz. Ha bármely fegyveres képzettséged eléri a 30%-ot, számíthatsz a segítségére.

Member of The Mercenaries

Torlof (illetve rajta keresztül Lee) adja a legnagyobb feladatot, mely valójában a felvételi vizsga a zsoldosok számára. Választhatsz, hogy pénzbehajtóként vagy testőrként kívánsz-e tevékenykedni (Collect the rent, Drive away the militia).

Drive Away The Militia

A feladat egyszerű: Bengar farmjáról kell kitessékelned a milícia két verőlegényét. Választhatsz, lefizeted vagy levered-e őket, egyik sem nagyobb „érvágás" a másiknál – a lényeg, hogy mindenképp beszélj velük, úgy több tapasztalati pont jár értük. :)

Collect The Rent

Onar ugyebár földesúr, a farmerek pedig hűbéresek, akik kötelesek adót fizetni uruknak. Na, ez az, ahol Sekob hibázik, mindenféle kifogásokra hivatkozva hosszú ideje megtagadja a fizetést. Torlof már nem akar tovább várni, téged bíz meg az ügy elintézésével.

Sekob persze sír-rí és könyörög, az aszályos időt átkozza, míg meg nem ígéred, hogy megpróbálsz haladékot kérni Onartól. Őt viszont nem ejtették a fejére, nagyon jól tudja, hogy rengeteg eső esett, bőven vannak tartalékai a zsugori uraságnak, hajthatatlan marad a bért illetően.

Térj vissza Sekobhoz, és ez alkalommal ne dőlj be neki. Ha továbbra is akaratoskodik, nyugodtan csapd kupán, meglátod, több pénz is van ott a kelleténél.

An Offer of Peace

Amennyiben hozzám hasonlóan te is a zsoldosok oldalára álltál, részt vehetsz Lee szabadságharcában. Első feladatod békeajánlat kézbesítése lesz a paplovagok vezetőjéhez. Az üzenettel a kezedben ugyan az őrök nem állják utad, de barátságos fogadtatásra ne számíts, mint ahogy pozitív elbírálásra se. A legtöbb, amit elérhetsz, hogy Lee-t futni hagyják, de a többi rabot visszahajítják a börtönbe. Természetesen főnököd ezt nem fogadhatja el, de legalább mindenki számára világossá válik a helyzet. Ám a következmények csak később derülnek ki, mivel ennél a pontnál kezdődik a...

MÁSODIK FEJEZET

Ha már unod Khorinis környékét, örvendezz, mert hamarosan megnyílik előtted az út az ostromlott bányakolóniára. Ott ismerkedhetsz meg először a modern közlekedés csodáival, a teleportrúnákkal, melyek csekély öt mana felhasználásával azonnal a választott helyre repítenek. Az elsőt a kastély varázslótornyában veheted fel, a másikat a jégsárkány birodalmában, mely ennek ellenére a kolónia bejáratához visz.

Evidence

Igaz, Lord Hagen nem szenvedheti a szabadon kószáló bűnözőket, de téged azért felfogad önkéntes világmegváltónak: megbíz vele, hogy szerezz bizonyítékot a sárkányok létezésére. Ezt majd az ex-börtönbányában szerzed meg, ahová immár szabadon beléphetsz a kapott kulccsal.

Hogy ne legyen olyan egyszerű a dolgod, előbb be kell jutnod Lord Garond erődjébe, ahol teljesen fölösleges feladatokkal kell megbirkóznod, mielőtt átveheted a hadvezér kézjegyével hitelesített leírást a sárkányveszélyről (lásd: Diggers and ore).

Bad News

Az orkok által megszállt területen nem egyszerű az átkelés. Gyakorta futsz majd bele őrjáratokba, és ha nem vigyázol, könnyen egy nagyobb tábor kellős közepén találod magad, ahonnét meglepően rövid út vezet a kondérjukba.

Ezt elkerülendő tartsd nyitva a szemed, és keresd meg a barlangbejárót a szoros bal oldalán. Ezen keresztül viszonylagos biztonságosan juthatsz el a bányák szívébe, az ork sereg gyülekezési helyéhez.

Amilyen szerencséd van, pont éjszaka érsz oda, ráadásul a sötétség úgy látszik, csak a te szemeidet teszi próbára, az orkok így is mérföldekről észrevesznek. Óvatosan araszolgatva haladj egyre beljebb, míg a távolban meg nem pillantod a paplovagok erődítményét.

Ebben a percben magányos utazóval akadsz össze, aki hasznos tanácsokkal láthat el a továbbiakra nézve. Cserébe arra kér, ha sikerül bejutnod a várba, add át Oricnak testvére halálhírét. Nem a leghálásabb feladat, ráadásul jó esélyed van rá, hogy te sem éred meg az üzenet átadásának napját.

Ha magányos orkba botlasz, azt érdemes felszecskázni, de csapatostul már túl nagy kihívást jelenthetnek, különösen, ha elit harcos is van köztük. Persze idővel ezeket is érdemes kiirtani – kár lenne veszni hagyni a tapasztalati pontot –, de nem szükséges tisztességes harcba bocsátkozni velük, van más módszer is: gyorsító főzet hatása alatt nyargalj el a vár déli oldalára, ahol törött hajítógép van a falnak támasztva. Ezen át kapaszkodhatsz fel a mellvédre, ahová az orkok már nem követnek téged, hisz jól ismerik az íjászok éles szemeit. Mi több, félelmük odáig terjed, hogy ha a gépezet aljában állsz meg, ott se mernek hozzád érni, te viszont biztos fedezékedből kinyúlva büntetlenül kaszabolhatod le őket.

Diggers And Ore

Azt gondolná az ember, hogy a világ megmentése a gonosztól fontos feladat, Garond vezér mégsem osztja teljes mértékben elképzeléseidet. Ő elsősorban a rábízott feladatnak kíván eleget tenni, miközben megpróbálja életben tartani embereit.

A Hagennek írandó levél elkészültéig „apró" feladattal bíz meg: fel kell keresned a bányáit, és összeírnod, embereinek mennyi ércet sikerült kitermelniük. Szerencsére Parcivaltól megkaphatod a környék térképét, így nem kell vaktában nekivágnod a vadonnak, de így sem lesz egyszerű mindenkit megtalálnod.

Kezdjük az északi bányával a körutat.

Gondolom, nem boldogan kopácsoló törpikék látványára számítottál, bár talán arra sem, hogy Marcus, a paplovag kivételével minden munkás holtan hever az árokban. Ő is csak azért maradt életben, mert a teljes érckészlettel együtt bevette magát a barlangokba, ahol távol tudta tartani a szörnyetegeket.

A tény ellenére, hogy sikerült hozzá egészben eljutnod, nem bízhat különösebben képességeidben, hiszen nem hajlandó veled tartani az erődbe, inkább Garond embereitől várja a segítséget (Help For Marcos).

Ezzel az első helyszínt le is tudtad, következzék a déli bányák közül a nyugati.

Itt se kimondottan rózsás a helyzet, a tábort gyíkok vették körül, és minden óvatlan pillanatot kihasználva rátámadnak a munkásokra. Fajeth és Bilgot szerint ez az egész a meglepően intelligens falkavezérnek köszönhető, akit egyszer volt szerencséje megpillantani a közeli őrtorony lábánál. A tóparton lődörgő társaival együtt őt is el kell tenned láb alól, csak akkor kaphatod meg a leltárlistát az őröktől (Snapper Hunt).

Az utolsó bánya még az elsőnél is kihaltabb, ott már egyetlen élő lelket se találsz – hacsak a bányabogarakat nem számítod annak. Viszont rábukkanhatsz Silvestro hullájára, akinek zsebében régi jó barátodra, Diegóra utaló levelet találsz. Eszerint őnála van a lovagok érckészlete, csak épp azt nem tudni, ő merre jár.

Elárulom: a vártól délnyugatra húzódó utat kell követni, míg el nem érsz az orkok kapujához, attól pár lépéssel keletre kezdődik a rövid szoros, mely Diego rejtekhelyére vezet.

A barátságos hátba veregetések után számolj be neki küldetésedről, majd ideiglenesen végy búcsút tőle, hisz te teljesítetted a rád szabott feladatot, ő pedig szívesebben csatlakozna Lee bandájához, mint hogy egész álló nap itt rostokoljon pár vacak kavicsot őrizve.

Ezek után Garondnak egy szava se lehet, kénytelen átadni a Hagen által kért írásos bizonyítékot, mellyel a kolónia kapuján bármikor átlépve a második fejezet is véget ér.

HARMADIK FEJEZET

Eye of Innos

Mikor megközelíted a kolónia kijáratát, fekete köpenyes ember szólít meg téged. Illetve a „szólít meg" enyhe túlzás, inkább csuklyája árnyékából sziszegi feléd gyilkos szavait, majd hadonászva varázsolni kezd. Ne hagyd, hogy befejezze az igét, vágd le gyorsan.

Sajnos így is elkésel, a disznaja már megátkozott téged, így alvással nem leszel képes visszanyerni életerődet és manádat, míg valahogy ki nem űzöd magadból a démonokat. (Sőt, mint tapasztalni fogod, Innos bálványainál sem tudsz imádkozni, bár ez nem a te állapotodból fakad, hanem azok megszentségtelenített mivoltából.)

Egyelőre nincs mit tenni, a veszélyfaktor csökkentése végett kénytelen leszel gyógyító főzetekre, illetve a több helyütt fellelhető teleportrúnákra hagyatkozni. Ezek közül az elsőt rögtön átveheted a közelben álldogáló Lestertől, akit Xardas küldött a felkutatásodra. Ha ilyen sürgős az öregnek, ne várakoztasd, repülj hozzá, mint a kismadár!



Ennek a kis kitérőnek nem sok haszna van, leszámítva, hogy közelebb kerülsz következő célodhoz, Khorinishez, ahol Lord Hagen várja a jelentésedet.

Vidd el neki Garond levelét, melynek elolvasása után először falfehérre sápad, majd haladéktalanul kiadja a parancsot katonái össszehívására. Bizony, megértette végre, hogy eljött a cselekvés ideje, mint ahogy azt is, hogy a te küldetéseden legalább annyi múlik, mint hadserege erején. Bizalma jeléül megajándékoz a kikötőváros rúnakövével, és átadja a megígért levelet, mellyel szabadon beléphetsz a tűzmágusok kolostorába, hogy magadhoz vehesd Innos szent szemét.

Ne is halogasd soká a dolgot, siess a hegyekbe, egyenesen Pyorkar főmágus színe elé.

Nagyhatalmú varázslók ide, vagy oda, a fiúk nincsenek épp a csúcson, mert hagyták, hogy az ellenség simán kisétáljon a kapujukon a relikviával, a gonosz felett aratandó győzelem zálogával. Állítólag egyik tanítványuk, Pedro árulta el őket, pedig azelőtt szemernyi kétség sem merült fel lelke tisztaságával kapcsolatban.

Most persze megpróbálják megvédeni becsületüket, és Goraxon keresztül titokban megbíznak az áruló likvidálásával. Aztán, mintha ezzel minden el lenne intézve, visszatérnek ügyes-bajos dolgaikkal foglalkozni, te meg kezdheted Pedro nyomának bottal csapkodását (Finding Pedro).

A nyomozást Jorgen kikérdezésével érdemes kezdeni, aki már napok óta hiábavalóan igyekszik bejutni a kolostor falai közé. Ennek köszönhetően tanúja volt, amint a kérdéses időpontban valaki kilépett a kapun, majd a hídról a folyóba ugrott, és elkezdett lefelé úszni az árral.

Te is cselekedj így, majd az első lehetséges ponton mássz ki a partra. Innét a hegytető felé kell tovább menned, túl a varázsgólemen, a Pedro felkutatására küldött tanoncok hulláit követve. (Megjegyzem, a gólemmel nem érdemes újat húzni, hacsak nincs nálad a kolostor szent kalapácsa, melyet az őrzésével megbízott gyakornok varázstekercssel történő elaltatása után lehet „kölcsönvenni". E nélkül ugyanis a monstrum megkarcolására sincs esélyed, vagy kilapítva, vagy nyúlcipőben tudnál csak megszabadulni tőle.)

Hamarosan megérkezel Grimbaldhoz, a vadászhoz, aki biztosít róla, jó nyomon jársz, és figyelmeztet, óvatosan menj tovább, mert nemrégiben fura embereket látott erre járni. Kicsit arrébb máris találkozhatsz két csekély intelligenciájú képviselőjükkel, akik rongyos ruházatuk és nevetséges gyíkmetélőik ellenére neki mernek ugrani egy komoly fegyverzetben szemlátomást kényelmesen lépkedő harcosnak. (Ez lennél te.)

Következő áldozatod egy fekete csuhás lesz, őt hagyták hátra társai, hogy feltartóztassanak téged, míg befejezik a nap oltárának megszentségtelenítését és Innos szemének használhatatlanná tételét célzó ceremóniájukat. Ha megállításodban nem is, ebben mindenképpen sikerrel jár a gaz, még pont megcsodálhatod, amint a nagyhatalmú talizmán kettéroppan.

Ádáz dühöd folyományaként a következő percben a három sötét pap is követi példáját, te pedig orrodat lógatva térhetsz vissza Pyrokarhoz.

Az élettelen eszköz láttán a tűzmágus majd kiugrik nadrágjából ijedtében, aztán könnyes szemmel a világvége eljöveteléről kezd hadoválni. Hagyd magára







a vén bolondot, és inkább Vatrast keresd fel, aki a semlegesség híveként valamivel többet tud a gonosz mesterkedéseiről és hatásuk visszafordításáról.

Most is lesz ötlete: megbíz vele, hogy keríts egy aranyművest, aki hajlandó lenne megjavítani a medált, aztán invitáld meg Innos és Beliar egy-egy nagyhatalmú követőjét a nap oltárához, hogy együtt adják vissza az eszköz erejét. (Ezen kívül még három szál füvet és kér, gondolom, azért, hogyha valami mégis rosszul sülne el, legalább jól betépve kerüljön át a túlvilágra.) Talán nem nehéz kitalálni, hogy a gonosz oldal képviselője Xardas, a nekromanta lesz. Ő készséggel áll a rendelkezésedre, amint úgy véli, készen állsz szembeszállni a sárkányokkal (értsd: megvan a kasztodnak megfelelő harmadik páncélod), ám erősen kétli, hogy Pyrokarral is ilyen könnyű dolgod lesz.

Jóslata sajnos beigazolódik, mivel a csökönyös mágus még a világ megmentéséért sem hajlandó félretenni Xardas iránt táplált ellenérzéseit, csak akkor veszi ki a részét a rituáléból, ha Beliar papja tanúbizonyságot tesz jó szándékáról.

Ismét Xardashoz kell repülnöd, akinek szerencsére most is van valami ötlete: mikor sok-sok évvel ezelőtt kivált a tűzmágusok gyülekezetéből, „elfelejtette" visszaadni nekik Irdorath termeiről szóló könyvet. Ezt kell visszavinned Sekob farmjáról, ahol varázsrúnákkal és rozsdás lakattal lezárt ládikája őrzi a kincset. Ennek Pyrokar sem tud majd ellenállni, kénytelen lesz belemenni a játékba.

Ezek szerint a feladat macerásabb részével meglennél, most már csak a szemet kell helyrepofozni.

Igen ám, de az egész birodalomban egyetlen kovács van csak, aki nehéz pallosokon kívül finom ékszerek készítéséhez is ért, az pedig a zsoldosok Benneth-je.

Nem fogod kitalálni, de ő se fog hozzá rögtön a munkához, bár ebben nem elhatározása, sokkal inkább pillanatnyi kondíciója akadályozza meg, lévén a kivégzésére vár egy paplovag meggyilkolásáért (Benneth Is In Jail). Naná, hogy itt is az ellenség mesterkedéséről van szó, szerencsétlen fazont ártatlanul gyanúsítják, de ezt be is kell bizonyítanod.

A nyomozást kezdd Onar farmján, Hodgesnál, a kovács segédjénél, aki ott volt, mikor mesterét letartóztatták. Természetesen ő is tanúsítja Benneth ártatlanságát, nem mintha egy zsoldos szava bármit számítana a bírósági ügyekben. Lee viszont annál szívesebben meghallgatja, és biztosít róla, ha nem tudod békésen elintézni az ügyet, embereivel együtt kész erővel kiszabadítani barátját. Már meg is bízta Larest, hogy derítse ki, mi módon lehetne lecsapni a városra.

Laresszel a kikötőben beszélhetsz, de mint az várható volt, csupa rossz hírt hallasz tőle: fogalma sincs, mit lehetne tenni, egyedül a te leleményességedben bízik. Kösz...

Ha külső segítségre nem számíthatsz, legalább a törvényes út adta lehetőségeket igyekezz kihasználni. Kérj engedélyt Andrétól a rab látogatására, aztán irány a börtön.

Benneth se tud sokkal többet mondani segédjénél, hisz még csak a tetthely közelében se járt, de legalább meg tudja nevezni az állítólagos szemtanút, akinek köszönhetően ide került. Az illető nem más, mint Cornelius, a polgármester titkára.

Bármilyen valószerűtlenül hangzik is, hogy egy köztiszteletben álló személy sötét sikátorokban mászkáljon az éjszaka kellős közepén, Lord Hagen nem hajlandó feltételezésekre alapozni döntését, neki konkrét bizonyítékokra van szüksége. Ezt könnyen megszerezheted: ha elkapod a vamzer grabancát, úgy fog csicseregni, mint a kismadár!

Ám a nyilvánosság elé nem mer kiállni – jól tudja, mi várna rá –, csak a naplóját hagyja hátra, melyből napnál is világosabban kitűnik, miként fizették le, hogy hamisan tanúskodjon.

A rejtély megoldódott, Benneth elhagyhatja a börtönt, és végre rendbe hozhatja azt a fránya ékszert. Sőt, még legújabb találmányával, a sárkányvadász páncéllal is megajándékoz.

Itt az idő, hogy összehívd a varázslókat. Beszéld meg velük a találkozót az oltárnál, és vidd el nekik Innos szemét. Némi csilli-villi és füstfelhő-eregetés után a három öreg úgy dönt, elég a felhajtásból, és visszaadják az ékszert, Vatras pedig még arra is megtanít, hogyan tudod feltölteni a sárkányok szívéből áradó varázserővel. Ugyanis csak így képes elegendő ideig hatalmába keríteni a fenevadakat, hogy kikérdezhesd őket szerepükről és főnökük lakcíméről.

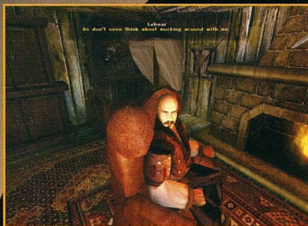
Ezzel le is zártad a történet e részét, készen állsz a következő lépés megtételére.

The Judge's Lackey

Mostanra már biztos rájöttél, Lee, a banditavezér korántsem az a gonosztevő, akinek a hatóságok lefestik; mi több, sokkal elvetemültebb emberek találhatók Khorinis nagy tiszteletben tartott polgárai közt. Vegyük például a bírót: ő volt az, aki Lee-t is börtönbe juttatta, mikor a tábornok lebukással fenyegette.

Nem csoda, hogy a barátod bosszúra éhes, bármit megadna, ha valamilyen bizonyítékot tudnál szerezni a bíró sötét üzelmeire. Ehhez azonban el kell nyerned a fickó bizalmát, így egy ideig kénytelen leszel együtt játszani vele. Első megbízatásod a kolostor szent kalapácsának elemelése lesz. Ez nem okozhat gondot, ha már szabad bejárásod van a szent falak közé, mivel csak egyetlen tanonc őrzi, igaz, rendkívül lelkiismeretesen. Istene kegyéből kifolyólag soha egyetlen percre sem kell lehunynia a szemét (valószínűleg WC-re se jár), így tolvajképességeid itt nem sokat érnek. Kénytelen leszel varázslathoz folyamodni: keresd elő a tekercseid közül az altatás igét. Isteni erő ide vagy oda, áldozatod ennek nem képes ellenállni, édes álomba merül kiszolgáltatva a kincsét.

(Mielőtt átadnád a bírónak a kalapácsot, érdemes megkeresni a hegyekben élő varázsgólemet, ugyanis azt kizárólag ezzel a fegyverrel lehet elpusztítani.)







A próbaút után megkapod első (és egyben utolsó) komoly feladatodat: meg kell ölnöd Morgahardot, a börtönszökevényt. Bár a szemtanúk állítása szerint a Xardas tornya közelében lévő barlangban látták az illetőt, ott csak pár ex-rabtársával találkoznál, őt, magát Onar farmján találod meg.

Kivégzésről persze szó sincs, lévén a fickó birtokolja a hőn áhított bizonyítékot: a bíró saját kézzel írt gyilkossági megbízását. Ez bőven elég lesz Lee-nek, hogy megzsarolja vele a korrupt képviselőt. Eljött az édes bosszú ideje.

Negyedik fejezet

Most jött el a nagy tettek ideje. Összesen négy „nagy tettet" kell végrehajtanod, úgy tíz méter magasakat, húszcentis fogakkal és lángot okádó, félembernyi szájjal. Nem egyedül indulsz el a sárkányok megkeresésére, Sylvio is ezen töri magát, és sikeresen megőrjített pár másik zsoldost is. Ők általában segítőkésznek mutatkoznak; némelyikük hasznos tanácsokkal lát el, mások új képzettségeket taníthatnak neked, megint mások tevékenyen kiveszik a részüket a csatákból.

Godar például ezer aranyért cserébe megtaníthat a sárkánypikkelyek lefeszegetésére, és vérük megcsapolására (ezekre a legerősebb fegyver elkészítésekor lesz szükséged), de ne dőlj be neki, Gestath mindezt ingyen is megmutatja neked. Vele az erődtől délre találkozhatsz, ha a folyóparton végigsétálsz az ork fal mellett, majd felmászol a lankás hegyoldalon.

Dragon Hunt

Ha megtanultál minden sárkánykikészítési technikát, látogass el Garondhoz, hogy közöld vele az örömhírt, miszerint hamarosan nyugodtan alhatnak az emberei. Bár a hadvezér érthető okokból szkeptikusan fogadja nagyravágyó kijelentésedet, hajlandó minden segítséget megadni, hátha mégis öttalálatos vér folyik az ereidben. Minden megölt bestia után több száz arany ruhapénzt fizet, segédje, Oric pedig mindig naprakész információkkal járul hozzá a vadászathoz.

Nagyon nincs mit ragozni a dolgon, a lényeg egyszerű: miután levágtad valamelyik sárkányt, térj vissza a kastély alkimista műhelyéhez, hogy a szívéből csapolt mágiával feltöltsd Innos szemét, aztán irány a következő ellenfél.

A harci taktika végképp nem bonyolult: zsoldosként a lényeg, hogy ne akarj messziről ügyeskedni, abban a pillanatban, hogy véget ér a felvezető beszélgetés, kezdj el a gyík védtelen hasa felé rohanni, és már jó messziről indíts egy vágáskombinációval. (Kétkezes fegyvert használj, azzal könnyebb időzíteni.) Így épp időben találsz be, hogy megszakítsd a sárkányleheletet, és kis szerencsével hátrálásra kényszerítheted az ellenfeled. Ha pedig a levegőbe emelkedve menekülni kezd, maradj alatta, és amint hozzáférsz, rögtön folytasd a vagdalkozást. (Ha máshogy nem megy, harc előtt hajts fel egy gyorsító italt, azzal tényleg nem lehet gond.)

Varázslóként se nehezebb a feladat, azok idézett lényekkel tudják elterelni a vad figyelmét.

Ötödik fejezet

A nemes fenevadak lemészárlása után térj vissza Xardas tornyához, hogy közöld az örömhírt, ám ott csak Lesterrel találkozhatsz, aki átadja a megbízód neked címzett levelét. Ebből tudhatod meg a varázsszavakat, melyeket elmormolva kinyithatod a Pyrokarnak visszaszolgáltatott könyvet, és elolvashatod Irdorath termeinek legendáját. Mint azt a sárkányoktól megtudhattad, ide kell eljutnod, hogy szembe kerülj a legfőbb gonosszal.

De ne rohanjunk nagyon előre, először kérjünk bebocsátást a kolostor archívumába. Akkora nagy hős vagy, hogy a főnök még ezt a kiváltságot sem tagadja meg tőled, utasítja Talamont, hogy hagyjon szabadon ki-bejárkálni.

Odabent emeld fel az alkimista asztalról a könyvet, benne Xardas jegyzeteivel, melyekből kiderül, hogyan közelítheted meg műhelyét: rántsd meg a terem végében a lámpát, és máris feltárul a csontvázharcosoktól nyüzsgő folyosó, melynek végében ott vár a titkok kamrája.

Ott még meg kell küzdened két kisebb démonnal, meg az urukkal, hogy végre hozzáférj az ősi fóliánsokhoz, az Innos könnyeit rejtő üvegcséhez (használata kizárólag varázslók számára javasolt, mindenki másnak heveny gyomorégést okoz), és ami a legfontosabb, Irdorath hajózási térképéhez. (Ezt mindenképpen meg is kell vizsgálnod, különben a továbblépés lehetősége nem nyílik meg előtted.)

Ha kedved tartja, értesítheted Pyrokart a rejtekútról, biztos érdeklik majd a lent hagyott könyvek, de aztán indulj el Khorinisbe hajót szerezni, és legénységet toborozni.

I Need A Ship

Mióta kitört a háború, a paplovagok hadihajóján kívül egyetlen bárka sem futott be Khorinis kikötőjébe. Nem marad más választásod, kénytelen leszel arra felkéredzkedni. Persze rendes esetben ez képtelenség lenne, de Lee-től kaphatsz egy ötletet: miért ne használnád fel a bírót célod elérésére? Ha már annyit szenvedtél a lebuktatásáért (ld.: The Judge's Lackey), legalább húzz hasznot belőle, mielőtt rács mögé dugod. Zsarolj ki belőle egy hajóra lépési engedélyt, és már toborozhatod is a legénységet.

No Traveling Without A Crew

Legalább öt „matrózt" kell összeszedned, hogy kihajózhass. Ezek mindegyike más és más szerepet tölt majd be a tengeren, így például Diego zárnyitásra taníthat meg, és tippeket adhat különféle feladatok megoldására, Gornnak harc közben veheted nagy hasznát, az áruló Mario pedig jó sok tapasztalati pontot ér. :)

A következő emberek közül válogathatsz: Diego, Gorn, Lee, Bennet, Milten, Mario, Lares, Vatras.

(A toborzás során mókás programhibával találkozhatsz: kérd meg Diegót, hogy tartson veled, majd rúgd ki a csapatból. Ha legközelebb megint kiráncigálod otthonából, egy szál alsónadrágban vág neki a kalandnak :)).

Who Will Be My Captain?

A fenti személyek közül bárkit kiválaszthatsz, ám kapitányra mindenképp szükséged lesz. A sziget lakói közül hárman jöhetnek szóba: Torlof, Jorgen és Jack.







Torlof: A komor zsoldos csak akkor hajlandó elhagyni Onar farmját, ha végre jóra fordulni látja a háború menetét. Érdekes, de szerinte ez csak akkor következik be, ha az orkok végre lerohanják a paplovagok erődjét. Az elképzelés hátterében az áll, hogy ekkor Lord Hagen kénytelen lesz kimozdulni katonáival a biztonságot nyújtó kikötőváros falai közül, hogy visszaverjék az ellenséget. Kétségtelenül hatékony megoldás, bár emberéletet tekintve szerintem kissé pazarló...

Ennek megtörténtéhez kezedbe kell venned a dolgok irányítását: Menj vissza az erődbe, és mássz fel a kapuőr állásába. A fickó még nagyon zöldfülű, büszkén újságolja, hogy mekkora megtiszteltetés érte, mikor Garond rábízta a kapu kulcsát. Nem sokáig örülhet neki, csapd le, altasd el, vagy bármi, nyisd meg az utat az ork sereg előtt, aztán futás az udvarra visszaverni az ellent, mielőtt mindenkit felszecskáznak. Így talán marad valami a helyből, mire a felmentő sereg ideér.

Jorgen: Jorgen csak kényszerűségből kéredzkedett be a tűzmágusok kolostorába, mert egyetlen hajóskapitány sem akarta alkalmazni. Most viszont már, ha akarna, se távozhatna, mivel kénytelen ledolgozni a felhalmozott adósságát. Mostanra biztos sikerült több tízezer aranyat összegyűjtened, az mégsem húzza ki a pácból, Pyrokarnak más tervei vannak.

Azt akarja, hogy hatolj be Xardas tornyába, és irtsd ki a hátrahagyott démonokat, csak ennek fejében engedi el kormányosjelölted tartozását. Jack: Miután kipucoltad a világítótoronyból a banditákat, végre Jack is visszatérhetett békés magányába. Most visszafizethetné a szívességet, és megint hallgathatná a fedélzetre csapó hullámok hangját, ám fél őrizetlenül hagyni otthonát. De ha sikerül meggyőznöd Briant, a kovácsinast, hogy mestere műhelyét hátrahagyva költözzön fel a hegytetőre, szívesen veled tart kalandodon.

Ezzel teljessé vált a legénységed, már csak át kell adnod a bírói engedélyt a hajó őreinek, és irány Irdorath szigete, a végső megmérettetés helyszíne!

Hatodik fejezet

The Halls of Irdorath

Irdorath szigete nyüzsög az orkoktól. Szerencsére bármikor visszatérhetsz a hajóra visszanyerni elvesztett életerőpontjaidat, és míg szenderegsz, embereid mindent megtesznek a hajó védelméért.

Hamarosan el fogsz jutni a terembe, melynek végében hatalmas barlangi troll tanyázik. Ő a börtönblokk őre, és ha arra akarod folytatni az utad, kénytelen leszel átsegíteni a másvilágra. Csak így találkozhatsz ugyanis Pedróval, a tűzmágusok áruló tanítványával, akiről kiderül, hogy nem is annyira rossz fiú, mint egyesek állítják, egyszerűen csak nem bírt ellenállni az ellenség tudatbefolyásoló varázslatainak. Kísérd vissza a hajóra, ahol biztonságban kikérdezheted, aztán új értesüléseid birtokában indulj el megkeresni az ork ezredest.

Az ő terméből nyílik a titkos folyosó, melyen át folytathatod az utad. Ehhez meg kell húznod előbb a bal, majd a jobb oldali fáklyát.

Készülj föl, mert a túloldalon Feodaron, az ötödik sárkány vár rád. Eddig ő a leghatalmasabb a fajtájából, de ő se sokkal komolyabb ellenfél a többinél.

Ha sikerül legyőznöd, feneketlen szakadékhoz érsz, melyen csak egy felvonóhíd vezet át – már amikor az le van eresztve. Most azonban nem így áll a helyzet, íjadat elővéve kell meglőnöd a tornyok ablakain át kikandikáló karokat.

Ezt követően érdemes kis kitérőt tenni az alkimista laborja felé, ahol elolvashatod a sárkányrántotta receptjét. Ezt a főzetet előállítva tizenöt ponttal növelheted az erőd, ami nem csekély előnyt jelent a hátralévő megpróbáltatások során. Mindössze tíz sárkánytojásra, egy fekete gyöngyre és némi kénre (és esetleg Vatras segítségére) lesz szükséged.

Hamarosan kiderül, miért szorgalmaztam az erőnövelést, ugyanis legközelebb Lord Archollal, a csontvázmesterrel, majd az áruló Marióval kell szembeszállnod. (Miután legyőzöd, el ne olvasd a könyvét, mert megszállottsága beléd költözik át, inkább vidd el Vatrasnak, hátha ő tud vele kezdeni valamit.)

A legnagyobb kihívás még csak most következik: a kulcs mesterének próbáját kell kiállnod. Ehhez előbb magát a mestert kell levágnod, hogy kinyithasd a rácsokat működtető karok termeit.

A feladatod az lesz, hogy a folyosók végére eljutva kitaláld a három fali kar kombinációját (a goblinok termében ez középső, jobb, bal, a másik talán bal, jobb, középső, bár erre nem esküdnék meg.), majd átállítsd a padlóból kiemelkedő kapcsolókat.

Ezt követően vissza kell térned a nagy kapuhoz, és ott is átváltanod a megjelent karokat. Most megint a rácsokkal kell játszadoznod, és két újabb folyosón végigcsörtetned. Ez már nem lesz olyan bonyolult, csupán a harci képességeidre kell támaszkodnod.

Ha végeztél, végre megnyílik a vaskapu, és találkozhatsz a Fekete Mágussal. Ő még nem a legfőbb gonosz, de barátaival összefogva komolyan meg tud izzasztani. Ezen a ponton jól jöhet pár démonidéző tekercs, hogy eltereld magadról a figyelmet.

A bunyót követően kutasd át a mágus zsebeit a feljegyzései és a ládája kulcsa után, így juthatsz hozzá a Hatalom Szeme nevű kőhöz és a végső kaput feltáró varázsige szavaihoz. Türelmetlenebb játékosok itt még elakadhatnak, mivel az ajtó csak bizonyos szögből nyitható ki, máshogy a játék nem érzékeli a próbálkozást.

Ha felkészültél, lépj be, vándor, és hagyj fel minden reménnyel, mert odaát a megtestesült gonosz vár rád.

Bird





MULTI SHOT

Könnyes búcsú a nyártól, a sok félmeztelen lánytól, maradnak nekünk szürke hétköznapjaink, s a túlszínezett péntekek, no meg a sötét szobák, melyeket a tápventillátor az átlaghőmérséklet csökkenésével fordított arányosságban kezd mind feljebb fűteni. Ez van. Mi csak annyit segíthetünk, hogy tanácsot adunk, mivel etetheted merevlemezed. Két szépreményű UT2003 TC is befutott az elmúlt hónapban, ám a tapasztalatlanság átka majd' mindkettőt kinyírta. Szerencsére még csak béták, remélhetőleg fáradságos és eredményes utat hagynak maguk mögött, mire az Omegáig elérnek. A rossz hír: másra most sem maradt hely, apróhíreink vissza sajnos még mindig nem térhettek!

TROOPERS: DAWN OF DESTINY. Az első, ugyan még hivatalosan sem végleges státuszú verzió, mely Troopers név alatt napvilágot látott órák alatt morzsolta szét az olyan magasztos, megelőlegezett definíciókat, mint a „legígéretesebb TC" vagy a „legnagyobb volumenű UT2003 projekt". A méreteit tekintve település előtt 150, utána pedig 360 súlyos megabájtot foglaló ormótlanság (a teljesen független és végleges ET is csak 270 volt) már intrójával képes elvenni a jobb érzésű SW rajongók kedvét. A felülmúlhatatlan nyitótémát felváltó monoton elektronikus idegborzoló még tán' a legszínvonalasabb darab arról a palettáról, mely a TC játék közbeni zajongásainak is alapjául szolgál. Tudom, nem várhatom el, hogy egy non-profit vállalkozás professzionális muzsikával fesse alá termékét, de ennél 20 éve is írtak szebb MIDI témákat. (Legalább nem közvetlenül John Williams mesterműveit torzították ilyen megalázó hangszereléssel.) A katonák, és az oldalaként szereplő két fegyver hangjaira azonban már nincs okunk panaszt tenni – kellemesen illeszkednek az SW audio-világába.

A mindössze három pálya nyújtotta látványt sajnos az amatőr térképek tipikus jegyei jellemzik: néhány látványos elem, amelytől a fejlesztők tán' úgy érzik, az alkotás maga a testet öltött eredetiség, ám amely igazából csak ráerősít a türelmetlen poligongazdálkodás (rengeteg sík, elnagyolt textúrával fedett felület) okozta természetellenes







érzésre. Mindemellett nem-, vagy csak erősen torzítva, elcsúfítva köszönnek vissza a filmekből ismert helyszínek – a Dagobaht, az Endort és a Yavint is kategóriákkal hangulatosabbra építhették volna egy ilyen engine segítségével. A karaktermodelleket jóindulatúan elintézhetjük egy „megfelelő”-vel, ami abszolút tekintélytelen számukat nézve (egy otrombasitykás lázadó és egy rohamosztagos, azaz kettő) még mindig nem sok elismerést érdemel.

No de mit is kell tennünk ezeken a harmatos térképeken ezekkel a „megfelelő” modellekkel? – jön a következő kérdés, melyre a válasz tökéletesen egyezik a megszokottal épp' ellentétesen építkező ismertető következő pontjába. Hát semmi extrát! A TDM és a CTF nem szorul fejtegetésre, az ún. clean sweep pedig mindössze egy enyhén módosított domination-t takar, melyben több csapattag dompont körüli koncentrálódása nem csak erősen ajánlott, hanem egyenesen feltétele a pontszerzésnek, mely a birtokbavételt követően folyamatos. Romlott hab a tortán, hogy a pályák amellett, hogy grafikailag messze elmaradnak az UT2003 remek alapjainak szintjétől, játszhatóság terén is hagynak kívánnivalókat maguk mögött. A spawn-pontok elhelyezésének és a térképek felépítésének köszönhetően tűzharc csomópontok és magányos túrautak váltják egymást – de legalább a karaktereket határoló színes szegélyek átlátszanak bármilyen falon, s így odakalauzolnak az akcióhoz. (Az interface leolvasása a kevésbé elvakult rajongók számára amúgy is okozhat egy kevés gondot, mivel a feliratok a Galaktikus Köztársaság szabványának megfelelő módon kerültek kijelzésre – a számok ellenben szerencsére arabok.)

Béta. Nincs küldetésorientált játékmód, nincsenek kasztok, nincsenek járművek, alig akad pár pálya, karaktermodell és fegyver. Súlyosabb gond, hogy – puritán megfogalmazással élve – ami van, az sem jó (kivételt képeznek ez alól a botok, melyek bár nem remekelnek, de elfogadható társak / ellenfelek). Hiba volt közkézre bocsátani. Ilyen mértékben felfokozott várakozás mellett a játékosok ezt nem publikus bétatesztként, hanem totális elkedvetlenítésként élik meg, s igazuk is van. A Végzet még várathatott volna magára egy keveset, s akkor talán nem a TC-re, hanem a türelmetlen játékosokra virrad. Számszerűsített ítéletet nem lenne fair hozni, várjuk csak meg azt a Rise of the Rebellion verziót, hátha a Végzet Virradata csak azért „látott napvilágot”, hogy a fejlesztők az igazi projektet a rajongók és a sajtó állandó akadékoskodása nélkül tudják befejezni. (Ez túl gonosz volt, bocsánat.)

JUNGLE WARFARE. Második kliensünk szintén béta fázisú, ám méretein túl (patch-csel együtt több mint 300MB telepítés előtt, utána szétszórja magát) felkészültségében is ráduplláz a Dawn of Destinyre. Mit ráduplláz?! Az 1.2-es verzió egyenesen ötször annyi pályával próbál az egyenlítői éghajlat fülledt erdeibe csábítani, hogy napjaink fegyvereivel osszunk igazságot a tetves gerillák között, vagy ellenkezőleg, hogy az orrára csapjunk a pofátlan tengerészgyalogosoknak. Multiplayer játékok terén még épp elég kiaknázatlan az esőerdők terepe ahhoz, hogy ez a térfelenként négy osztályt felvonultató (igazából szinte csak fegyverválasztásról van szó: géppisztolyos felderítő, géppuskás kommandós, vadászpuskás felcser, mesterlövészpuskás mesterlövész), kétféle módon űzhető (sima csapatalapú ólompumpálás vagy küldetés gyanánt kijelölt hordók kilövése) TC puszta helyszínválasztásával érdeklődést keltsen. Most, hogy a főbb feature-öket pár körmondatban felvázoltam, jöhet is a lényegi kritika.

A térképek térbeli elhelyezkedése (Kubától a virtuálisan lassan laposra taposott Vietnámon keresztül Borneóig vagy tucatnyi különböző terület) nagyjából azonos változatosságot mutat azok minőségével. Jónéhány a „kísérleti jelleggel készült, még megbocsátható” kategóriát gyarapítja, ám az újabbak (különképp az 1.2-es csomag tagjai) már egész magával ragadó atmoszférával, s tisztességes játszhatósággal bírnak. Furcsamódon igazi dzsungelt szinte nem is találni rajtuk: bár többnyire valóban a vadonban zajlik a harc, a klasszikus dzsungel-képre sehol sem lelhetünk, helyette mocsarak, vízmosások, tengerpartok, hegyek, völgyek szolgáltatják a tájat, s néhol egy-egy kisebb faluba is betévedhetünk. A látványminőséget is pályája válogatja – tipikusan kezdő textúrahegesztés, s szemet vonzó formatervezés váltja szabálytalanul egymást. Összességében gyors, de tisztességes iparos munka benyomását kelti, CliffyB és csapata mögött jócskán lemaradva (... természetesen). A botok tudománya a rohangászásban-lövöldözésben, valamint nagyjából egy kupacba tömörülésben kimerül, meglehetősen emberszerűtlenül, ostobán viselkednek, a karaktermodelleik pedig rondák és ráadásul sután mozognak. A fegyverek mind kinézetüket, mind fizikai tulajdonságaikat tekintve szorulnak ugyan még némi korrigálásra, de szembeszökő problémákat már most sem találni. A menürendszer változatlan, a HUD pedig még igen kiforratlan, de feladatát ezen formájában is ellátja. Zene nincs, nem is kell, a környezet zajai és a mordályok döreje telitalálat, a többit az alap UT-ből kölcsönözték.

Hmm... Mégiscsak tudok sűríteni?! Bár a küldetésalapú játékmódot látva – az az, ahol jól eldugott hordókat kell szétlőni – úgy tűnik kisebb koncepcióhiányban szenvednek a fejlesztők, s a team deathmatch is elég unalmassá válik valahol úgy középtávon, a Jungle Warfare jelen állapotában egy alapvetően ígéretes embrió. Élvezeti faktora messze maga mögött hagyja a Troopers-ét, de nem kizárt, hogy később még fordul a kocka. Meg merem kockáztatni, népőrület nem válik belőle, de a középmezőnyt a végleges verzió stabilan tartja majd.

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL. Innen is onnan is egyre sűrűbben hallok pozitív visszhangokat visszaverődni, ami roppant jól esik, ellenben a nagy, konstans problémát változatlanul nem sikerült orvosolni. Az eredeti elképzelés szerint a Multishot egyszerre adna otthont előzeteseknek, teszteknek, fejlesztői- és versenyhíreknek, ám egyelőre ezeket szét kell osztanunk a lapszámok között. Bár a rovat most sem abban az időpontban készült el, amely termékeny táptalaja lehetne a plusz oldalért lobbizásnak (értsd: épp' lapzártakor) azért előbb-utóbb csak kiteljesedhet. Amíg pedig ennek pillanata el nem érkezik, a prioritás és a témaegység dönt a versenyzők bekerülése felől. Kellemes őszt! ■ **Lord Lucas Z**





MENTŐÖV

GTA. VICE CITY. Hi! Azt szeretném megkérdezni, hogy GTA VC-ben Downtownban van egy felhőkarcoló, amibe be lehet menni, csak nem tom hogyan. Amikor irtatok az újságban a progiról, volt is egy screenshot, hogy motorral ugrik ki Tommy az ablakon? Fel lehet csak úgy menni, vagy valamelyik misszióban kell? (Mert én a Boat yardot és a Film Stúdiót hagytam ki).

Én hátra fel menetem egy lépcsőn egy kis irodába, ahol egy lift van, de nem nyílik soha ki (Mellékeltem egy képet melyik felhőkarcolóra is gondolok). BEN FABLE

Bizony, a lift csak akkor vehető igénybe, ha a filmstúdió pornográf alkotásának hirdetésére kívánod felhasználni - aztán onnantól bármikor. Az InterGlobal Films amúgy is kihagyhatatlan!

FF VIII ÉS BG2. Hello Mocsy! Nem tudom hogy ezt neked kellene e küldenem, de mivel az emberek többsé-



ge nem közli az email címét a kérdéseivel ezért nincs más választásom. Két kérdésre szeretnék válaszolni amit a 2003/08-as számban tettek fel: Az 1. Chrisnek szól a BG2 savegame editorral kapcsolatban. Neki a www.actiontrip.com oldalt tudnám ajánlani, ahol több tucat cheat és trainer mellett általában editorok is találhatók (köztük a fenn nevezett játékhoz is). A 2. pedig Kővári Krisztiánnak szól, aki a FF8-al kapcsolatban tett fel egy kérdést: Ha egy csapattag elhagyja a fő csapatot az nem jelenti azt, hogy a GF-ek amik rajta voltak is örökre eltűnnek. Menj be a Junction menübe, és jelöld ki azt az embert akihez táríteni akarod az aktuális GF-et. Ha az éppen nincs rajta senkin, akkor fehérrel van a neve kiírva a menüben. Viszont ha valakin már rajta van akkor rá kell menned annak a csapattagnak a képére majd leszedni róla, ugyanúgy a junction paranccsal. Mivel Seifer többé nem tagja a csapatodnak, ezért Ifrit lekerült róla, és csak arra vár, hogy valaki másra áthelyezd. Van a menünek egy olyan pontja, ahol megnézheted az összes eddig látott eligazítást, köztük a GF-ek



használatát is (ezt Quistis magyarázta el a küldetés elején). Ezt érdemes megnézned, ha nem tudtál kiigazodni a leírásomon. Ez volna mind amit írni akartam, előre is elnézést kérnék az estleges helyesírási hibákért. Arra szeretnélek kérni, hogy ha tudod akkor rakjad be levelem a Mentőövbe (persze rövidített formában :-)) mert ezzel lehet, hogy pár embernek segíteni tudok. Ul: Ha valakinek segítségre lenne szüksége, itt ez email címem:

FARKI85@HOTMAIL.COM

BLOODMOON. Hi Mocsy. Csak annyit szeretnék kérdezni a Morrowindről hogy hogy lehet vérfarkassá válni? vanvalami gyűrű de hol? Azt írtad hogy a végén meg lehet szerezni. Falco küldetéseit csináltam meg addig hogy a skaallok rátámadnak raven rockra megölöm az összes skaalt a bányában felszedek valami papirt a carius rámtámad és én megölöm.

Ez már a vége? vagy ad még küldetést Falco kösz a segítséget. TRITOO

Ez csak egy mellékszál, nem ez a főküldetés. Ott az elrabolt vezéreket kell megtalálnod, a legtöbb segítséget az északi barbár falu sámánjától kapod. A vérfarkassá változtató gyűrűt a játék utolsó pályáján kapod, de nem a főellenségtől.



THIEF 2. Üdv Mocsy! A mostani számban (ha beraksz az újságba akkor előző számban) olvastam Szegedi Vilmos problémáját a Thief 2-ben. Neki szeretnék segíteni: Ha emlékeim nem csalnak az emberünk egy lámpafény alá dobja a levelet. A levelet olvasd el, majd használd a 'Drop Item' gombot, és körülbelül dobd vissza oda, ahonnan felvetted. Később Ide jön egy másik ember, és felveszi a levelet, ezután őt kell követni. Egy idő után Mechanisták megtámadják, és el kezd szaladni. Ne állj le harcolni, hanem szaladj utána, és lépj be a teleportba és vége is a pályának. Röviden ennyi. Király az újság, meg minden!!! Üdv: ZWERK

MORROWIND. Hi! Nem találom Hassour Zainsubani-t a volt ashlander-t akit a főküldetés során kell megkeresni. Elmondanád, hogy Ald'ruhn-on belül hol van. Előre is kösz: FROZENSTEIN

Az Ald Kkar fogadóban van a bár mellett lévő lépcső aljában (a szoba hátsó részében).

Hi! Van pár kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban: Mit csinál a Burden nevű varázslat? Információkat szeretnék Dagoth Ur-ról(mennyi Hp-je van, mennyit sebez, hogyan támad fegyverrel vagy varázslattal). Előre is kösz.

A Burden varázslat leterheli a karaktert, kb. olyan mintha elfogyott volna az összes erőd (nem tudsz mozogni). Dagoth Ur adataim nincsenek, de elég keményen nyomja a varázslatokat, s nem lehet csak úgy egyszerűen leverni. A két nagyerejű varázsfegyver és a kesztyű nélkül ne nagyon piszkáld.

Szia Mocsy! Lenne egy kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban. Hol a francban van Maar Gan? Be tudnád tájolni, mert már egy napja keresem! Nagyon sürgős lenne, mert már idegileg így is ki vagyok :-). Előre is kössz!

Maar Gan egy kicsi falu Ald'Ruhn-tól északra. Könnyű elvéteni, de ha szerzel repülés varázslatot, akkor a levegőből nagyon könnyen észreveheted. Kb. félúton van a tenger és Ald'Ruhn között.

Szia Mocsy! Először is gratulálni szeretnék a nagyszerű újsághoz!!! Most pedig egy két kérés-kérdés a Morrowindhez, ugyanis beruháztam egy eredetire és nem vagyok profi szerepjátékos.

SMS-FAL

CSA GAMER!JOL JONNE EGY KIS SEGITSEG A BROKEN SWORD 2-BEN GALERIA UTANI RESZBEN AHOL A KUTYA ES A KERITES VAN !PHM_!!

Szedd ki a horoggal a vízből az üveget, a benne lévő vizet önts a kéményre, majd rakd az üveget a csőbe. Ezután bemehetsz a bódéba az alsó bejáraton, s ellophatod a kutyakaját. A kutyavacsorát tedd a csapóajtóra, s amint a kutya rámerészkedik...

KI A FOELLEN A BLOODMOON -BAN? VALASZT KEREK (LECCI!) VASANYI

Egy Hircine nevű isten a főgonosz, aki azzal szórakozik, hogy összegyűjti a kor legjobb harcosait, s egy labirintusban vadászatot rendez a közreműködésükkel. Most az egyszer alaposan melléfogott.

SZIASZTOK!ELAKADTAM A SILENT HILL 2-BEN!NEM TALÁLOM AZT A REKESZ ÜDITÖT AMIT A SZEMÉTLEDOBOBA KELL DOBNI,HOGY LEESSEN AZ ÉRME.KUCSORKA ZSOLT

A Woodside Apartman két különálló részre osztható. A falióra rejtélyének megoldása után jutsz át a második területre, itt kell lemenned a délkeleti lépcsőházba. Menj le az első emeletre, ott menj be az ajtón, s a folyosó végén egy zárt ajtó előtt megtalálod az üdítős dobozokat (Canned Juice)

ELAKADTAM A BS 2-BEN A PIRAMISBAN. NICOVAL A KEREKES RESZNEL VAGYOK. MEIKEKET KELL KIRAKNOM?

Az ajtón lévő négy kép különböző ábrákból áll (olyan mintha négy ábrát egymásra raktál volna. Először a kerekeket kell beállítanod, majd megnyomni a középső falon lévő megfelelő lapot (két beállítás a keréken), majd végül jöhet az ajtó (négy beállítás a keréken).

A BROKEN SVORD 2-BEN MIT KEL CSINALNI A SZIGETEN? A HAZBAN NEM TUDOM A LAMPAT BELETENNI A HORDOBA. SEGITSETEK.

A lámpát az asztalra kell tenni, nem a hordóba. Amúgy vizsgáld meg a keresztet, majd cseréld el a kislány nyakában lévő keresztet a halászfiútól szerzett tengeri csigára.

SRACOK!GYORS HELP KELL A BROKEN SWORD 1-HEZ.SZIRIA UTAN,A PAPPAL KELL TISZTITTATNI VMI SERLEGET,DE AZT MONDJA,HOGY AZ BÜN.MOST MI VAN?-STIKA-

Add oda a papnak a koszos serleget, ő fogja megtisztítani bármit is mond. Később visszajöhetsz érte.

SZASZTOK! A BROKEN SWORD II-BEN ELAKADTAM AZ INAS HÁZÁBAN A JÁTÉK ELEJÉN.MINDENT FELVETTEM MÁR DE A FÖLDSZINTEN IGY SE TUDOK KIJUTNI A HÁZBOL.KÉRLEK

HI! ELAKADTAM A BS2-BEN MAR AZ ELEJEN. MINDEN AJTO ZARVA. HOGY KELL KIJUTNI?

A fiókban talált indián motívumokkal díszített edény rejti a bejárat kulcsát.

A WARCRAFT 3 FROZEN THRONE MEGY FELTELEPITETT WARCRAFT 3 NELKUL? ÜDV:FIKTIV FERI

Nem, mindenképpen kell az eredeti WarCraft 3 telepítés.

A BROKEN SWORD-BEN A PADLÁSON VAGYOK, MÁR BETÖRTEM AZ AJTÓT. MIT KELL CSINÁLNI?

Menj ki a betört ajtón, majd a bilincset használd a kábelen.

HELLO. HOGYAN LEHET MEGTALALNI A BS 2-BEN A METROS PALYAN NICO HAJTUJET. HAGA TAMAS

Kutasd át a táskáját.

KÉRDÉSEK

WARCRAFT III. Hello mocsy! Lenne 1 nagy kérdésem. A warcraft 3-ban piszkosul elakadtam! Az ork kampányban vagyok a cry of the warsong c. pályán. 4 ellenséges csapat van, ha az egyiküket legyőzöm, akkor oda kell vinnem a haderőm nagy részét, és nem tudom védeni a bázist. Elvileg az a feladat, hogy valami léghajót kell gyártani, és visszavinni a bázisra. Nem tom legyőzni midannyiukat, de egyáltalán le kell? Könyörgök segítsél!!! **BLAZ**



MAFIA. Szia! Mafia/You Lucky Bastard/Harbour pályán elakadtam. Mindenkit nagy nyugalommal kinyírtam csak épp a célpontot nem találom sehol. Főnök vhol nagyon elbújt. Ha a rejtőzködési helyét elárulnád nagyon megköszönném mert az egész kikötőt átnéztem, de nem akadtam nyomára. Főleg a kocsija környékén keresgéltem, de semmi. A gondom kb ennyi.A segítséged előre is köszönöm. **ENKE**



1. Hol lehet találni faxa long bladeket?

Véletlenszerűen lettek elszórva a jobb fegyverek, elméletileg azonban a daedric kardok a legerősebbek (ezekbe fér el a legtöbb mágia is). Amúgy Balmorában az egyik őrtoronyban a szekrény tetején van egy értékes varázskard, már csak el kell csenni az őr orra elől.

2. Melyik a jobb az ebony v. a glass v. a daedric páncélok és fegyverek?

A legnagyobb védelmet a daedric páncélok okozzák, de csak akkor ha jó magas a heavy armor képzettséged. Amennyiben szép zöld üvegpáncélban akarsz kalandozni, akkor ajánlatos a light armor skillt növelni.

3. Merre van Azura temploma?

Azura templomát könnyű megtalálni, a sziget dél-keleti csücskében található egy hegytetőn. Nem tévesztheted el, mivel egy hatalmas Azura szobor (erősen emlékeztet a Szabadság szoborra) áll a hegyen.

4. A valamivel „teletöltött" lélekkristályok mire jók?

Ezzel tudod újratölteni a lemerült varázstárgyakat, s amennyiben otthonosan mozogsz az enchant tudományban, akkor még saját varázsfegyvereket is készíthetsz a segítségükkel.

5. Tudnál ajánlani magyar morrowind fan weblapokat vagy csetszobákat?

Én nem, de lehet, hogy valamelyik olvasó igen.

6. Van olyan magyar oldal amelyiken részletes leírás és tippek, trükkök vannak a morrowindhez?

Tudtommal nincs, de ha végiglapozod a régebbi Mentőöveket, akkor rengeteg hasznos információra bukkanhatsz.

7. Nagyon megköszönném ha elküldenéd nekem a bescannelt morrowind térképet amit említettél az egyik mentőövben!

Meglátom mit tehetek az ügy érdekében.

Előre is köszi a segítségedet!

Maximális tisztelettel: **ZOU**



RETROGAMER

Némi elégtétellel tölt el bennünket a számítógépektől eltérő területeken is egyre növekvő retro hangulat, amely már-már honosította is ezt a szót, amelyet oly keservesen próbáltunk a rovat indulásakor – eredménytelenül – magyarítani.



A retro-macik, retro filmek, retro divat mellett persze a számítógépek világában sem csökken a letűnt idők hangulatának felelevenítése iránti igény. Játékok terén már nem is újdonság, hogy a kézi ketyerék gyártói is lehetőséget látnak ebben az igényben. A legújabbak már kezdéskor is építenek a régi játékokra, mint pl. a Nokia új üdvöskéje, az N-Gage. (**www.n-gage.com/n-gage/retro.html**)



A rovatunk alapját képező felújítások készítésében igazi szökőárat okozott a minap lezárult Remakes pályázat, melyet a témának szentelt legátfogóbb lap, a **www.remakes.org** fenntartói írtak ki. Az összesen több mint 4000 font díjazású compóra 83 nevezés érkezett, melyekből a legjobbakat a következő számtól itt is bemutatjuk.

A permanens helyhiány okán ezentúl csak a legemlékezetesebb játékok legjobb felújításait örökítjük meg a lap hasábjain. A CD-mellékletre ettől függetlenül felkerül a többi alkotás is, tehát érdemes ott is körülnézni a retro fanatikusoknak.

Ez alkalommal hanyagoljuk némileg a win32 programokat, mivel két olyan figyelemreméltó darabot is sikerült találni, melyek platformfüggetlen fejlesztések. A Lost Hero és az IK++ játékok így a Linux, vagy Mac felhasználók számára is elérhetőek.

IK+ 1987-2003

ant.digitaldonkey.com/ik/ik.php



Szinte a kezdetektől napjainkig nagy népszerűségnek örvendenek a joypadek jeles gyilkosai, a verekedős játékok. A DOA sorozatig vezető rögös út legelején minden bizonnyal az Exploding Fist áll, a maga szolid mozdulataival, hátterével. A 8 bites korszak egyértelmű bajnoka azonban a pergő akcióval, gyors játékmenettel rendelkező International Karate, valamint annak folytatása, amely az IK+ néven vonult be a digitális játékok Vallhallájába. Az elképesztő, 17-féle egymásba fűzhető mozdulat és a három játékos rendkívüli szórakozást nyújtott a 80-as évek végén. Nem lehet elfelejteni, mennyit gyönyörködtünk úgy 15 éve a lenyugvó nap sugaraiban fürdő aranyhídjában. Antony Dzeryn felújításának köszönhetően ez a nap sosem nyugszik már le. A feltupírozott grafikájú Amiga változat flash megvalósítását egy flash6 pluginnel felvértezett böngészővel vehetjük szemügyre. Az átirat minden dicséretet megérdemel, kihagyhatatlan darab. (Egy különleges mozdulat a T billentyűvel érhető el. Ez látszik az eredeti változat képén is.)

WIZARDRY7 1995 - LOST HERO 2003

www.losthero.com

Talán a szerepjátékok estek át a legmélyebbre ható változáson a játékok evolúciója során. Itt nem pusztán arról van szó, hogy a játékok hangulata fejlődött a növekvő lehetőségeket kiaknázva, hanem vesztett is belőle. Hosszú, átvirrasztott éjszakák, külső szemlélő számára érzékelhetetlen apró élményeinek sorozata esett áldozatul a népszerűség, az üzleti szempontok oltárain.

A Dungeon Master (lásd rovatunk júniusi számát), az Eye of the Beholder és a Wizardry 6-7 szellemét eleveníti fel a Lost Hero, amely valójában egy számtalan lehetőséget rejtő rpg-motor. A java vm 1.3+ alatt futó játék indítását követően a Wizardry 7-re emlékeztető környezetbe csöppenünk, annak minden fajával, szabályaival. A tesztváltozat három szintjén kívül teljes játék még nincs kész a motorhoz, de erre már bárkinek megnyílik a lehetősége, hiszen a pályaszerkesztő is rendelkezésre áll. A rugalmas eszköz segítségével akár magunk is felújíthatjuk a régi rpg-ket, vagy készíthetünk új kalandokat. Bár a labda látszólag fel van dobva, a fejlesztők céljai között is szerepel a Wizardry eposz folytatása, amelyet mi is nagy figyelemmel fogunk kísérni. ■ **Lázi**



A CD TOVÁBBI TARTALMÁBÓL

Ultimate Steroids – Asteroids klón, az igényesebb fajtából.

Westbank, Westbang – A C64-en ismert vadnyugati, „na ki van az ajtó mögött?" kérdést feszegető akciójáték két felújítása.

Street of Rage – Az árkád ötleg még nem teljesen kiforrott átirata.

Pitfall 2 – A akció platformok őse, khm, nem éppen felújítva.

After Burner 3D – Egy SEGA klasszikus friss köntösben.

SHAREWARE JÁTÉKOK

Bár már szeptembert írunk, azért jó még az idő, ezért azt ajánlom nektek, hogy hazaérve ne üljetek le egyből tanulni, hanem menjetek ki egyet a frisslevegőre, vagy ha elfáradtatok, vegyetek elő egy shareware játékot, és szórakozzatok önfeledten. Mára is kijutott a jóból, válogassatok a gyűjteményből, én jól elvoltam vele, sajnos más munkám kárára, de hát mindennek meg kell adni az időt. Jó szórakozást kívánok!

ALEX THE ALLEGATOR 4. Aranyos kis játék, igazán gyerekeknek való. Az alapszín zöld, így az ablakban játszható program olyan érzetet kelt, mintha Game Boyon játszanánk. Az alapsztoriból megtudjuk, hogy folyamatosan tűnnek el az állatok az erdőből az embernek köszönhetően, s a beszélgetés közben elrabolják aligátorunk barátnőjét is. Célunk, hogy kiszabadítsuk kedvesünket, de ehhez bizony sok ugráláson, és mászkáláson kell túltenni magunkat. Engem maga a játékmenet is a jó öreg Mario-s gamékra emlékeztetett, hasonlóan azokhoz itt is ráugorva tehetjük ártatlanná a gonosz embereket, csak itt még fel is falhatjuk őket utána. A pályák teljesítése közben gyümölcsöket és csillagokat kell gyűjtögetnünk, s ezek után pontokat kapunk. A zenéje is a régi PC-speakeres időket idézi, nekem nagyon tetszett. Nosztalgiázzatok egyet!

Méret: 1,16 MB

MONKEYS ODYSSEY DEMO. Ez egy nagyon egyszerű játék, csak azt nem értem benne, hogy mi köze a majmokhoz? Azon kívül, hogy a szétlőtt meteoritok, és ellenséges űrhajók helyén néha banánok jelennek meg, semmilyen utalás nincs eme állatokra. Ja, igen, űrben játszódik a mű, célunk, hogy a képernyőbe beúszó idegeneket, és aszteroidákat elimináljuk, s a szétlövésükért kapott bónuszokat felszedve egyre erősebb fegyvereink és hajónk legyen. Ide is találtam egy nagy elődöt. Nem tudom, ki emlékszik még a Windows 3.1-es verziójára. Aki igen, az biztosan játszott a Space című játékkal. Abban is az volt cél, hogy túléljünk minden támadást, szétlőjünk mindent, ami a képernyőbe merészkedik. Órákat el tudtunk játszani azzal is, pedig az nem is volt ilyen szép, sőt zenéje sem volt, ellenben a mai változattal, melynek nagyon hangulatos, „szintetizátoros" dallami vannak. A kétjátékos mód szintén jó ötlet, nem tudjuk szétlőni egymást, viszont ha megsorozzuk társunk, akkor az elsodródik az űrben, és esetleg nekimegy valaminek, minekutána felrobban, s ilyen módon mi győzhetünk. Ha ketten akartok játszani, akkor a Pakoon után ezt vegyétek elő!

Méret: 3,61 MB

BUG ON A WIRE. Ennyire mókás és ötletes kis játékkal már régen volt dolgom. Nem, maga program nem egy figyelemre méltó mű, nem túl szép, csak ablakban lehet futtatni, de mégis megfogott. Nagyon egyszerű a játékmenet, épp ezért nagyszerű is. Bogárkánk megállás nélkül fut egy villanyvezetéken, s nekünk semmi dolgunk, csak a négy szál közt ide-oda ugrálni. Ez nem hangzik valami túl bonyolult dolognak, s nem is az, egészen addig, amíg elkezdenek gyülekezni a varjak, s jelenlétüket hangjuk is egyre erősebben, és gyakrabban jelzi. S ha nem elég az egyre növekvő madársereg, még egy rusnya szúnyog is pályázik ránk, s ha nem figyelünk, le is vadász minket. A játék időre megy, én 1 perc, pár másodpercig bírtam, akkorra vagy egy madár falt fel, vagy a repülő fenevad csapott le rám. A zene is tetszett, főleg az, hogy a játék elején nagyon halkan indul, s lassan erősödik fel. Nem nagy dolog, de jó hangulatot csinál. Fussatok neki!

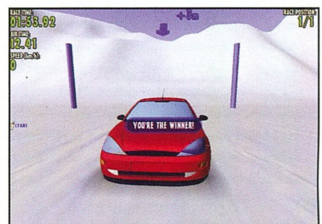
Méret: 940 KB

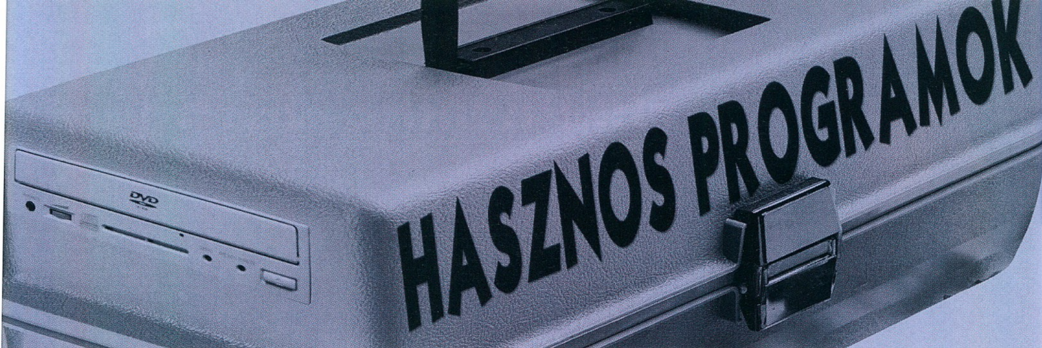
CRIMSONLAND. Mai utolsó darabunk egy öldöklős játék, szigorúan csak szülői felügyelet mellett ajánlom 12 éven aluliaknak, bár a sárga emblémát azért nem mellékelem. A nézet a GTA2-ben megszokott nézd-a-fejembúbját típusú, de a célnak teljesen megfelel. Nem kell mást tennünk, mint az egyre érkező idegen lényeket az örök marsi legelőkre küldeni, és tapicskolni az ott maradó tetemeken. Időnként új fegyvereket kapunk, minek segítségével egyre gyorsabban és termékenyebben tudunk öldökölni, van pisztoly, UZI, gépkarabély, lángszóró, néha kapunk aknát is, s evvel nagy lyukakat tudunk ütni a támadók soraiban. Ha eleget pusztítottunk, akkor szintet léphetünk, és választhatunk uránköpenyes töltényt, s sok más finomságot. A grafika a célnak teljesen megfelelő, a zene pedig kemény metál, azt sugallja, soha ne hagyd abba. Jó lövöldözést!

Méret: 7,40 MB

PAKOON 2. A múlt számban is autós játék volt a kedvencem, és most is ez a helyzet. Nem tudom, mi van velem, én általában a stratégiát szeretem, úgy látszik öregszem. Ez egy igen szépen kivitelezett game. Külsőre talán az Ignitionra emlékeztetett, ahhoz hasonlóan kell versenyezni, de itt nincs gépi ellenfél, viszont játszható hálózatban. Három versenytípus van: a Speedrace, melyben feladatunk, hogy minél gyorsabban a célhoz érjünk. A második a Slalom, azt hiszem ezt nem kell magyaráznom. A harmadik a legmókásabb, az Airtime. Itt minél több időt kell a levegőben töltenünk, s erre kapjuk a pontot. A pályák sajnos nagyon hasonlítanak egymáshoz, többnyire hatalmas hegyek és völgyek építik fel, utak nincsenek, és itt jön be a jó öreg Terep 2 filing. Ugyanolyan agyatlan száguldozást lehet véghezvinni, mint a jó öreg magyar elődben. Hét autó közül választhatunk, köztük van a Citroen Kacsa, a Mercedes 300 SL, vagy a Chevrolet-1957. A kocsik szépen kidolgozottak, a fizika is jól meg van írva. Négy kameraállás közül választhatunk, és a zene is hangulatos. Gyorsuljatok egyet!

Méret: 28,548 MB ■ POTTER





Mostani szerszámosládánkba olyan kiegészítő szoftvereket csomagoltunk, melyek a leggyakoribb gondjainkat (filmnézés, számítógép képének megjelenítése tévén, internetezés) próbálják orvosolni. Azt azonban vegyük figyelembe, hogy csodák még a számítógép világában sem léteznek, mindenestre egy-két hasznos programmal varázslatos eredményeket érhetünk el.

TVTOOL V8.0. Sokan ismerik és használják is ezt a német fejlesztésű szoftvert, mellyel a tv-kimenettel rendelkező videokártyák tévés részét állíthatjuk be. A TVTool nyolcas az állandó fejlesztésnek és a rohamosan bővülő videokártya-kínálatnak köszönhetően rengeteg hasznos (és felesleges) beállítási lehetőséggel rendelkezik. A Menüsorokban és az onnan elérhető opciódömpingben könnyen eltévedhetünk, szerencsére a program jellegéből adódóan bármit is megváltoztatunk, az eredményt azonnal láthatjuk a monitoron vagy a tévén. A program a legújabb ATI és NVidia kártyákat támogatja, használhatjuk analóg és digitális monitorhoz is.

www.tvtool.de



GORDIAN KNOT CODEC PACK ÉS SYSTEM PACK A számtalan kódekcsomag közül most a kétféle változatban elérhető Gordiant ajánljuk. Az első csomagban (Codec Pack) a legszükségesebb kódekek találhatóak meg: DivX, XviD, AC3, Audio Playback Filter, Huffyuv, ffdshow. A másikban pedig az előbb felsorolt kiegészítők a VobSubbal és az AviSynthtel egészülnek ki. A csomagot teljes terjedelmében is feltelepíthetjük, de az installálás folyamán lehetőségünk van külön-külön az egyes komponensek kiválasztására is.

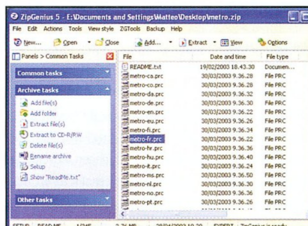
www.gordianknot.tk

GAMEGAIN. A PGWare olyan szoftvert készített, mellyel sokak álma valósul meg: egy gombnyomásra beállítjuk, hogy gépünk a legoptimálisabban, leggyorsabban működjön. A GameGainben három beállítási lehetőséget találunk, melyekben kiválaszthatjuk, hogy milyen operációs rendszerünk és milyen processzorunk van, majd végül egy csúszkával meghatározhatjuk a sebességét. A többit a program végzi el: optimalizálja gépünket a file cache, a swap, a Windows animation, a monitor refresh, a system resources, a drivers és egyéb paraméterek optimális beállításával.

www.pgware.com



ZIPGENIUS 5. Ingyenes tömörítőt tudhatunk magunkénak a ZipGenius feltelepítése után. A programot könnyen áttekinthető felülete és egyszerű kezelése miatt kezdőknek is ajánlhatjuk. További előnye, hogy több mint húszféle adatformátumot támogat: zip, arj, lha, ace stb.; így a ZipGenius kiváltja az eddig használt tömörítőket. A hagyományos funkciók mellett (tömörítés, kicsomagolás, javítás stb.) találhatunk benne egy Backup menüt, amellyel a Windows fontosabb könyvtárait (Kedvencek, Dokumentumok stb.) azonnal archiválhatjuk.



www.zipgenius.it

POPCORN V.46 B2. Merész vállalkozás új, eddig ismeretlen levelezőprogramot ajánlani. Azonban az ingyenes Popcornt mégis érdemes próbára tenni, hiszen a kisméretű kliens még telepítést sem igényel: az egész program egyetlen fájl. Alkalmas több postafiók, internet-kapcsolat, illetve felhasználó kezelésére. Különleges szolgáltatása pedig a pop-szerver pingelése és levelek letörlése a mail-szerverről.

www.ultrafunk.com



IE NEW WINDOW MAXIMIZER V2.3 FREE. A program neve jól mutatja szolgáltatását: az Internet Explorer és az Outlook Express mindig teljes képernyőn fog megnyílni. A Tálcán megbújó IE New Window Maximizert különféle billentyűkombinációkkal aktiválhatjuk, és ezekkel szabályozhatjuk az egyéb funkcióit is. Ezek a popup ablakok kezelése, illetve az animációk engedélyezése, avagy letiltása.

www.jiisoft.com ■ ANGLER

TOVÁBBI AJÁNLATOK

DirectX 9b new - www.microsoft.com/directx

XP-AntiSpy v3.72 - www.xp-antispy.de

Anti-Hacker and Trojan Expert 2003 - www.net2soft.com

Nero Burning ROM v6.0.0.9 - www.nero.com

MSN Messenger v6.0 (magyar) - www.microsoft.com

WinUAE 0.8.22 Release 8 - www.winuae.net

Ad-aware v6.0 B181 - www.ad-aware.net

PC Surgeon v3.30 - www.winutils.com

> HARDVER HÍREK

ABIT-BAREBONE: A TUNINGTÖRP



Az ABIT-tól megszokhattuk, hogy alaplapjai kiemelkedő szinten támogatják a tuningolást, és ennek is köszönheti hírnevét. A mai világban a barebone rendszerek egyre közkedveltebbé válnak, és most ez a cég is betört a piacra, bár termékük rendhagyóra sikeredett. Nem maradtak meg a szokásos méretnél, házuk valamivel nagyobb a vetélytársakénál, ám ezért igazi kis erőművet kapunk. A 307x220x250 mm térfogatú doboz Intel i865-chipsetes Abit alaplapot rejt, mely kompatibilis a 800 MHz-es rendszerbuszt használó Pentium 4C processzorokkal. Bővítőhely van bőven, pakolhatunk bele két 5,25"-ös meghajtót és három merevlemezt, valamint a lapon három PCI-slotot és egy 8x-os AGP csatlakozót. Találunk még USB 2.0- és a Firewire-portokat, az integrált LAN-t és hatcsatornás audiovezérlőt, további extraként digitális audio ki- és bemenet, valamint a memóriakártya-olvasót, amely a floppy hiánya miatt igen hasznos. A hűtést „heatpipe" rendszerrel oldották meg, mely hangtalanul végzi dolgát. Az eddig elmondottakban nem volt sok újdonság, most következnek az igazán egyedi jegyek: az előlapon található egy nagy méretű digitális kijelző, melyen minden szükséges információt elérhetünk, valamint a hozzá kapcsolódó gombok. Ezek segítségével állíthatjuk a ventillátorok sebességét, és a nagy méretű potméterrel, mely sötétben neonkéken világít, változtathatjuk a CPU sebességét. A barebone-rendszereket azok választják, akik maguk akarják összeállítani gépüket, de a kis méret és a szép megjelenés fontos számukra. Most azok kaptak egy modellt, akik a fenti tulajdonságok mellett a tuningról sem akarnak lemondani.

GONDOK AZ INTEL HÁZA TÁJÁN



Több hete olyan pletykák keringenek netszerte, hogy az Intelnek gondjai lennének a 0,09 mikronos processzorok gyártásával. Bár a cég nem ismerte el hivatalosan, ezt a tényt látszik alátámasztani a Prescott megjelenésének eltolása fél évvel, valamint valószínűleg a Dothan sem fog megjelenni már ebben az évben. Egy névtelen Intel-munkatárs is megerősítette a hírt, miszerint a Prescottok fogyasztása közel 15%-kal haladja meg a várt szintet, így áramfelvételük akár 100 W feletti is lehet az eredeti maximális 89 W helyett. Ez a hatalmas energiaéhség azt eredményezi, hogy a mai alaplapok (Springdale, Canterwood) nem lesznek kompatibilisek ezekkel a CPU-kkal, emiatt át kell dolgozni az ezeket a chipseteket használó mobókat. Mialatt az Intel még a 0,09 mikronos gyártástechnológiával küszködik, az IBM, az Infineon Technologies és Chartered Semiconductor összeállt, hogy közösen kezdjék el kutatásaikat a 0,065 mikron csíkszélességgel dolgozó technológiák kifejlesztésére. Bár a méretcsökkenés a gyártást olcsóbbá teszi, ennek kifejlesztése hatalmas összegekbe kerül, ezért is döntött úgy a három cég, hogy együttes erővel próbálkoznak, így jelentős költségcsökkenést érhetnek el. Ha sikerül a tervet véghez vinni, akkor az IBM és a Chartered Semiconductor fog gyárat építeni, és az Infineon chipjeit is ők fogják legyártani. A kutatás az IBM East Fishkill-i üzemében folyik, melyet nemrég nyitottak meg.

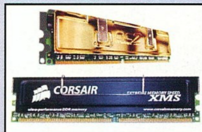
KONZOLHÍREK



Nagy a mozgolódás a három nagy konzolgyártó körül, sok pletyka forog, csak néhány fontosabbat említek meg hely hiányában. A Sonynál van a legnagyobb „felfordulás", hisz közeleg a PlayStation Portable bemutatója, mely a tervek szerint a jövő tavaszi E3-on esedékes, és az új termék karácsonyra már a boltokban lehet a játékokkal együtt. A hordozható játékgép a Nintendo Game Boy és a Nokia N-Gage ellenfele lesz, s a megismert specifikációk szerint igen erős versenytársként fog fellépni. Az eddigi bejelentések szerint a PSP rendelkezni fog 8 Mbyte beépített DRAM-mal és két 333 MHz-es MIPS R4000 processzor fogja hajtani. Ken Kutaragi, a Sony Computer Entertainment elnöke szerint grafikus teljesítménye meg fogja közelíteni a PlayStation 2 szintjét, a megjelenítésről pedig egy 16:9 képarányú, 480 x 272 pixeles felbontású, háttérvilágításos TFT LCD kijelző fog gondoskodni. Fel lesz szerelve Wi-Fi vezérlővel, infravörös porttal, valamint USB2.0 csatlakozóval, így lehetőség lesz a netről karaktereket és kiegészítőket letölteni, valamint több gépet összekötve játszani. Emeli a játékminőséget a 7.1 csatornás hangvezérlő, valamint a beépített sztereó hangszórók. A várható ár nem ismert, de valószínűleg jól a pénztárcába kell nyúlnunk, ha egy ilyen kis aranyost szeretnénk.

Még a Sony PlayStation 2-jéhez kell megjegyezni, hogy új játékcsaládot adtak ki, mely eddig nem látott módon vonja be a játékost a szórakozásba. Az Eye Toy név már sejtet valamit, és a CD-n található 12 játék mind hasonló módon irányítható: kézzel-lábbal. A technológia lelke a PS 2-höz kapható kamera, melyen keresztül a használó saját magát látja a képernyőn, és így a játék részeként kell tevékenykednie. Íme a hangzatos címek: Beat Freak, Kung Foo, Wishi Washi, Keep Ups, Boxing Chump, UFO Juggler, Slap Stream, Plate Spinner, Boogie Down, Ghost Catcher, Mirror Time, Rocket Rumble. A Nintendo háza táján nagy a titkolózás. Ők tényleg komolyan gondolják, mert a jövő év első felében várható bejelentés előtt nem kívánnak semmit nyilvánosságra hozni, és nem is tudni semmi részletet. Satoru Iwata, a Nintendo elnöke szerint új készülékük teljesen egyedülálló lesz a piacon, és új távlatokat fog nyitni a játékosok számára. Arra a kérdésre, hogy tartanak-e a PSP sikerétől, csak annyit mondott, hogy ők teljesen a Sonytól függetlenül fejlesztenek, és az új modell nem válasz lesz a fent említett konzolra, hanem a saját ritmusukban fejlesztett újdonság. A Microsoft az Xbox megjelenése óta csak csökkentette gépe árát, és ezután sem akar változtatni piaci stratégiáján. Ezzel együtt muszáj csökkentenie a gyártásai költségeket, mert a jelenlegi 179 dolláros értékesítési árnál az előállítás jóval többe kerül. A most véghez vitt változtatás abból áll, hogy új TV kimeneti chipet kezdtek alkalmazni, a Focus Enhancements új, FS454-es típusjelű termékét. Az új alkatrész alacsonyabb árával ellentétben igen jó minőségű, támogatja az összes hagyományos és HDTV formátumot, továbbá fogyasztása is alacsonyabb elődjénél. A szép kép mellett rendelkezik még a Macrovision 7.1 DVD másolásvédelemmel, mely az összes kimenetet védi. Más változások is várhatók, de a teljesítmény az ígéretek szerint változatlan marad.

RAM-özön



Az ember, ahogy öregszik, egyre igényesebbé válik, talán több pénze is van, és már nem éri be a legolcsóbbal. Így van ez a számítástechnikában is, és ezt a következtetést vonhatták le a nagy memóriagyártók is, mert egyre gyakrabban hallani válogatott chipekből készült, nagyon jó időzítéssel rendelkező modellekről, amelyeket nem biztos, hogy csak a tuningőrültek vásárolnak.

Sorban jelennek meg a DDR500-as SDRAM-ok, de míg nincs ilyen JEDEC szabvány, addig nem várható széles körben való elterjedésük. Pár gyártó bevizsgálja DDR400-as modelljeit, és amelyek mennek 500 MHz-en is, azokat ezen a néven adja el.

Az első DDR500-as SDRAM-ot a Kingston jelentette be még július elején, mely a HyperX sorozat tagjaként kerül a piacra. Meg kell említeni a 3-4-4-8-as késleltetést és a 2,65 Voltos tápfeszültség igényét. Megvásárolható 256 vagy 512 MB méretben egyesével, vagy kettes csomagban. Ára igen magas: egy 256 Mbyte-os modulért 112 dollárt kérnek el, és csak korlátozott mennyiségben hozzáférhető.

Egy nappal a Kingston után az OZC is bejelentette Enhanced Latency (EL) sorozatú OCZ EL DDR PC-4000 Gold modelljét, amely 2,8 Volt tápfeszültséget igényel, és így képes 2,5-4-4-7 időzítésre is. Hűtésként aranyozott hűtőbordát alkalmaznak. Az élettartam-garanciával rendelkező termék rendelkezik a beépített OCZ HyperSpeed és Extended Voltage Protection technológiákkal, melyek megakadályozzák a 2,5-4-4-5 késleltetésnél agresszívebb beállítást, valamint biztosítják, hogy 3 Volton is működőképes legyen.

Egy hét kellett, és a Corsair is megtette bejelentését. A CMX512-4000 típusjelű modulok csak fél GB-os méretben érhetők el, és 500 MHz mellett 3-4-4-8 időzítésre képesek, mindehhez 2,75 Voltot igényelnek. A modulokat alumíniumból készült ezüst vagy fekete színű borda hűti.

Augusztus elején jött el az ideje, hogy a GeiL is bemutassa DDR500-as és DDR533-as modelljeit. Mindkét típus hatrétegű nyomtatott áramkörre épül, és 3,5 ns-os memóriachipeket használtak gyártásukhoz. Az 500 MHz-es SDRAM késleltetése 2,5-4-4-7, míg az 533 MHz-esé 3-4-4-8 2,95 Volton. A termékek csak Dual Channel DDR Ultra Platinum csomagban vásárolhatók meg 2x256 vagy 2x512 MB-os kiszerelésben, és a vállalat élettartam-garanciát vállal rájuk, az ár nem ismert.

A Hynix bár bajban van, mert szinte teljesen elérhetetlen számára az amerikai és az európai piac a magas büntetővámok miatt, mégis fejleszt. Ők is bejelentették DDR500-as RAM-jaikat, méghozzá egyből három tokozásban (FBGA, TSOP, QFP). Az időzítésekről és a feszültségigényről nincs hír, de az biztos, hogy a chipek 0,13 mikronos technológiával készülnek, és hogy itthon nehéz lesz beszerezni őket. Valószínűleg a cég a minőségi, drága modellek felé fog orientálódni, hogy valamivel csökkenteni tudja a vámok miatt kieső bevételt.

A nagy sebességőrület mellett a Samsung Electronics a minél olcsóbb előállításra összpontosít, és megkezdte az 1 Gigabites, 0,1 mikronos csíkszélességű DDR-SDRAM chipek gyártását. Ezeket 1 illetve 2 Gbyte-os modulokon fogják használni mind asztali, mind mobilszámítógépekben. Sebességük „csak" 266 és 333 MHz lesz. Üzletpolitikájuk szerint megpróbálnak jó féléves előnyre szert tenni a többi versenytárssal szemben.

Egyszer használatos digitális fényképezőgép

Biztosan sokan jártak már úgy, hogy olyankor nem volt náluk fényképezőgép, amikor épp kellett volna. Ilyen esetekre nyújt egyszerű megoldást az egyszer használatos kamera, melyet a filmmel együtt adunk be a boltba, és azt már nem kapjuk vissza.

Várható volt, hogy a digitális gépek között is megjelenik valami hasonló. De nem gondoltam volna, hogy ilyen gyorsan, és ilyen olcsón, mindössze 10 dollár körüli áron. A Dakota Digital Single-Use Camera nevű újdonságot a Ritz Camera Centers mutatta be, és először csak az Egyesült Államok tizennégy nagyvárosában lesz elérhető. A cég a kezdő fotósoknak ajánlja, akiknek még nincs elég tapasztalata, hogy komoly gépet használjanak, vagy csak ki akarják próbálni a digitális technológiák előnyeit. Hasonlóan a filmes változathoz, ezen is csak egy gombot kell lenyomni, és kész is a kép, amelyből 25 fér a 12 MB integrált memóriára. Az alacsony árból eredően nincs folyadékkristályos kijelző, van viszont automata vaku. A felbontásról nincs adat, csak annyit tudunk, hogy a Dakota két ceruzaelemmel működik. S hogy elterjed-e? Majd meglátjuk.

Irányítás gondolattal



Sajnos sokan szenvednek olyan betegségben, vagy szenvedtek olyan sérülést, melynek következtében többé vagy kevésbé elvesztették mozgásképességüket. A legrosszabbul azok járnak, akik kerekesszékbe kényszerülnek, és emellett karjaikat sem tudják mozgatni. Nekik jelentene nagy segítséget, ha valami módon tudnák irányítani széküket. A mai technikai megoldások igen kezdetlegesek, vagy fejjel irányítják a joystickot, vagy egy csőbe fújva tudnak kis mértékben mozogni. Ezek nem megfelelő módszerek, ezért most azon kísérleteznek, hogy gondolattal irányított eszközöket készítenek.

A svájci Della Molle Mesterséges Intelligencia Intézet és a barcelonai Biomedikai Kutatási Központ kísérletei igen jól haladnak, és sok jóval kecsegtetnek. Nem használnak beültetett alkatrészeket, ezeket a fejre felhelyezhető, elektródákkal telerakott érzékelő helyettesíti, ez figyeli az agy elektromos tevékenységét.

Jelenleg ott tartanak, hogy egy kerekekkel ellátott robotot irányítani tudnak a „fordulj jobbra", a „fordulj balra" és a „haladj előre" parancsokkal. Ezeket az utasításokat az eszköz lehetősége szerint hajtja végre, infravörös érzékelői segítségével ki tudja kerülni a tereptárgyakat, és a „fordulj balra" utasítás végrehajtását csak a legközelebbi lehetőségnél kezdi el.

Az alkalmazott szoftver az elektroenkefalográfiát (EEG) alkalmazza, de nem az alfa hullámokat vizsgálja, hanem a nyolc elektróda a neurális hálózatot figyeli. Szükségük van még egy tanuló algoritmusra, melynek segítségével egyre több parancsot ismertetnek meg a géppel, és az is kérdéses, hogy a rendszer mennyire marad érzékeny egy forgalmas utcán, ahol a kezelő egyszerre több dologra figyel.

Új meghajtók

nForce

A 2.45-ös verziójú nForce- és nForce2-driver továbbra sem tartalmaz IDE-drivert. A WHQL-minősítésű csomag csak Windows 2000 és XP alatt működik, és a következő újdonságokat kínálja: támogatja az nForce2 Ultra 400 és nForce2 400 lapkákat, javított EAX az Operation Flashpoint, a Neverwinter Nights, a The Matrix Reloaded, a Grand Theft Auto: Vice City, a Mafia és a Battlefield 1942 játékokon, frissített audio control panel és a 3D-s hangzás teljesítményének javítása. Az USB 2.0 csatlakozók működéséhez XP alá kell a Service Pack 1, valamint az audiodriverek nem települnek a Chaintech 7NJS alaplapjaira, ebben az esetben az NVIDIA a gyári verziót ajánlja.

Detonator

Megjelent a legújabb Detonator is, 45.20 verziószámmal. Több javítás mellett megtalálható benne a GeForce FX 5900 támogatás, valamint teljesítménynövelés néhány alkalmazás alatt. Új az Active Stereo és a Twin View funkció támogatása is.

Catalyst

Az ATI is új meghajtót adott ki videokártyáihoz, a 3.6-os verziót, alig két héttel a 3.5-ös után. A Lord of the Realms 3 demójában, a Neverwinter Nightsban, a 3D-Community Second Life-ban és az Unreal Tournament 2003-ban eddig fellelhető hibákat javították ki, valamint már gond nélkül lehet használni a cég kártyáit a 3ds max és a WievPerf 6.1.2 alatt is. Hiba nélkül lehet használni a Hardware Overlay Apha Deblocking funkciót, és a TV-kimenetet érintő gondokat is orvosolták.

DirectX 9.0B

Az új verzió főleg teljesítménynövelő optimalizációkat tartalmaz, valamint egy biztonsági hibát javít ki. Egyéb újdonságról nincs hír, a Microsoft nem nyilatkozott az esetleges javításokról.

AIDA32 v3.75 és AIDA16 v2.07

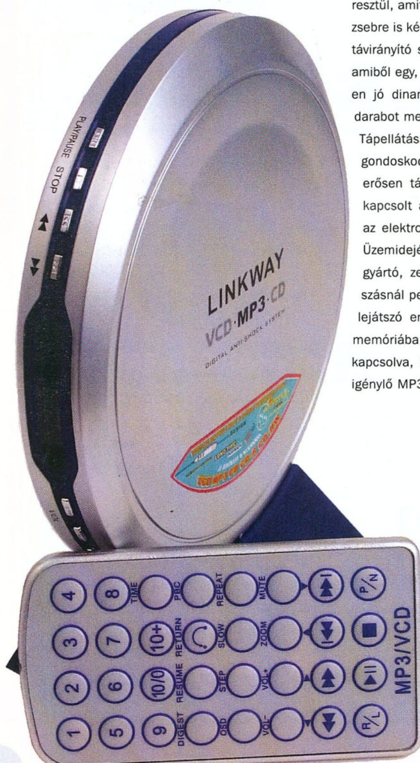
Két hónappal a legutóbbi változat után újabb verzió jelent meg a nagyon jó rendszerelemző programból. A két nyelvi modulon kívül (litván, kínai) csak a lapkainformációk bővültek. Ha nem akarjuk letölteni az egész programot, akkor használhatjuk a NetUpdate funkciót is, mely jelenlegi változatunkat frissíti.

LINKWAY MP3/VCD LEJÁTSZÓ

› **Info:** Ramiris Rubin Rt. **Tel.:** 888-3200

MP3 muzsika dekódolására is képes hordozható CD lejátszóból ma már egészen széles választékot lehet találni a hazai boltok polcain. VideoCD lejátszására is képes hordozható szerkezet azonban jóval kevesebb van. Ráadásul a Linkway modellje mindezt szemérmetlenül alacsony áron kínálja, szinte kikövetelve magának, hogy tesztlaborunkban közelebbről is megismerkedjünk vele.

A CD korong átmérőjénél alig nagyobb, enyhén eliptoid szerkezet formatervezőinek elsődleges vezérelve egyértelműen a funkcionalitás és egyszerűség volt, amit sikerült is elérniük a két centis vastagságot éppen, hogy el nem érő készülék peremén sorakozó gombok és csatlakozók olyan elrendezésével, hogy a készülék egy mellellékelt kis állványon, mint asztali eszköz is könnyen kezelhető legyen. Erre az állványra leginkább olyankor lehet szükség, mikor a készüléket, mint VCD lejátszót kívánja használni tulajdonosa, hiszen saját megjelenítő híján a filmek élvezetéhez egy TV, vagy egyéb composite videójelet fogadni képes megjelenítőre mindenképpen szükség lesz. Az asztali használatot egy mellékelt, hitelkártya méretű infravörös távirányítóval is támogatja a Linkway, így csak lemezcserekor kell a lejátszóhoz sétálni. Arról pedig, hogy sétáló CD játszóként használva, a műanyag külső borítása és övcsipesz hiánya miatt célszerűen táskában tartott lejátszó gombjai ne legyenek össze-vissza nyomkodva, egy kapcsoló gondoskodik, ami egyszerűen letiltja azokat. A legfontosabb lejátszási funkciók ilyenkor, mellesleg sokkal kényelmesebben elérhetők a drótos távirányítón keresztül, amit apró csipeszével nem csak övre, de ingzsebre is kényelmesen fel lehet csíptetni. Ez a drótos távirányító szolgál a fülhallgató csatlakozatására is, amiből egy, az árkategóriához mérten megdöbbentően jó dinamikával bíró, „fülbegyömöszölős" típusú darabot mellékelnek.



Tápellátásáról két normál (AA) ceruzaelem hivatott gondoskodni, de az akkumulátorok használatát is erősen támogatja, többek között azzal, hogy kikapcsolt állapotban, saját tápegységén keresztül az elektromos hálózatról tölteni is képes azokat. Üzemidejét elég nagy eltéréssel határozta meg a gyártó, zenei lemezek esetében 4-8, VCD lejátszásnál pedig 2-3 órában, mégpedig azért, mert a lejátszó energiaigénye erősen függ attól, hogy a memóriába, előre olvasó rázkódásvédelem be van-e kapcsolva, illetve a dekóder áramkör működését is igénylő MP3 lejátszás energiaigénye is magasabb.

Szolgáltatásainak kialakításánál gyakorlatilag csak a kötelező, minimum követelményeknek igyekeztek megfelelni a tervezők, így kék világítású kijelzője sem képes többre, mint az aktuális szám sorszámának és a lejátszási idő megjelenítésére. Ez az MP3 állományok kezelésében csak annyiban okoz problémát, hogy a lemezt beolvasó lejátszó a könyvtárak és azon belül az állományok ABC sorrendjében egyetlen hosszú listába rendezi a számokat, és kiválasztásuk ezen sorszám alapján lehetséges. TV-hez kapcsolva sem változik a helyzet, ugyanis képet a lejátszó csak akkor ad, mikor a beolvasáskor felismeri a VCD lemezt, amiből a 2.0 szabványnak megfelelőket tudja lejátszani. Kimenete tetszőlegesen, illetve a TV készülék függvényében lehet NTSC és PAL, amit nem csak a távirányítóról, hanem közvetlenül magáról a készülékről is lehet változtatni. Ahhoz viszont már szükséges a távirányító, hogy a TV hangrendszeréhez igazíthassuk az alapvetően sztereó lejátszót, de így egyhangszórós készüléken sem maradnak le az csak egyik, éppen nem csatlakoztatott csatornában felhangzó hangok-zörejek. A számok közötti léptetés, pillanat-állj, teljes lemez vagy szám ismétlés, vagyis alap lejátszási funkciók közül valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva kimaradt a véletlenszerű sorrend lehetősége. Pedig igen hasznos lenne, éppen a már emlegetett, egyetlen listába sorakoztatott MP3 lemezek esetében.

Annak ellenére, hogy kicsit „valami bűzlik dániában" hangulatban fogtunk a készülék kipróbálásába, egy jól használható, kellemes lejátszót ismertünk meg, ami a mindennapi közlekedésben zenével, nyaraláson vagy akár otthon pedig mozival szórakoztatja tulajdonosát, a 20 625 (nettó: 16 500) forintos ajánlott kiskereskedelmi áráért cserébe. ■ SCHUERUE



MUSTEK DVD PL 207

> **Info:** Ramiris Rubin Rt. **Tel.:** 888-3200

A Mustek egyike azon tajvani márkáknak, melynek neve már hosszú évek óta ismerősen cseng a magyar füleknek is. A számítástechnikai piacon először scannerjeivel megjelent gyártó nevét azonban egyre inkább kezdik megismerni a „csak" szórakoztatóelektronikai termékek után érdeklődő vásárlók is. A DVD „robbanásra" ugyanis saját, egyre szélesedő választékú termékvonal bevezetésével reagáltak, melynek egyik legújabb tagja egy saját LCD képernyővel felszerelt, hordozható lejátszó.

A Mustek logoját a készüléken ezüst-fekete színekben láthatjuk viszont, ami határozottan jobban illik a felül ezüstszürke, alul és némely gombjaiban pedig kékbe öltöztetett lejátszóhoz, mint a cég eredeti zöld-fekete emblémája. Notebook-okhoz hasonlóan, a 17 cm átlójú LCD képernyőjét fedelében hordó lejátszó, a DVD-Video kiadványok többségéhez igazodva szélésvásznú megjelenítőt kapott, így alatta kényelmesen elfért a két hangszóró és a színintenzitást és fényerősséget szabályozó potméter. Ez utóbbiak nem is árt ha kéznél vannak egy hordozható lejátszónál, hiszen a képet mindig az aktuális fényviszonyokhoz kell igazítani, ami elég tág határok között lehetséges, bár azért egy napfényes strandon heverve senki ne várjon lángoló színeket és ordító kontrasztokat. Viszonylag kicsi az a szög, amiben torzulás nélkül jelennek meg a színek, így igazán csak egyetlen személy szórakoztatására alkalmas, vagy esetleg a mozit elejétől végéig egymás karjában végigizgulni szerető párok igényeinek felel meg.

Tömegközlekedési eszközön, már csak a labilis közbiztonság okán sem szívesen használnám a készüléket, de ezt méretei sem feltétlenül támogatják. A hosszabbik oldalán közel húsz centis lejátszót egyértelműen nem kézben tartásra találták ki. Menet közbeni áramellátását biztosító, a hátára csatolható Li-ion akkumulátornak köszönhetően azonban még nagyon hátradöntött képernyővel is stabilan áll, akár még egy kocsi hátsó ülésén helyet foglaló néző ölében is, a vonatok vagy repülőgépek asztalkái pedig végképp ideális helyek számára.

A mellékelt aukkumlátorral a gyártó két és fél órás játékidőt garantál, saját tapasztalatok szerint azonban ennél jóval többre is képes a készülék, különösen, ha nem saját hangszóróit ordíttatjuk, hanem fülhallgatót használunk, ami egyébként is kultúráltabb megoldás, mert nem biztos, hogy utastársaink is feltétlenül kíváncsiak a Texasi Láncfűrészes Gyilkos hangsávjára. Autós használatát mellesleg egy mellékelt szivargyújtóba dugható tápkábel is támogatja, ami elég hosszú ahhoz, hogy a hátsó ülésig érjen, hiszen a vezető figyelmét csúnyán elvonná egy műszerfalra rakott autósmozi. A hordozásnál, csomagolásnál arra azért nem árt némi figyelmet fordítani, hogy kipárnázott helyre kerüljön a lejátszó, mert burkolata kívül-belül műanyag, és kötve hiszem, hogy jól viselné a csomagokkal gyakran megesső erőteljesebb megpróbáltatásokat.

Bár minden alapfunkció, így a menüben való navigáció gombjai is helyet kaptak magán a készüléken, néhány extra DVD szolgáltatáshoz, mint például a nézetváltás, célszerű igénybe venni a mellékelt, hitelkártya méretű távirányító segítségét. A puszta lejátszás elindítását viszont igencsak meggyorsítja, hogy előre beállítható egy kedvenc nyelv és feliranyelv, amit (ha talál olyat a lemezen) automatikusan ki is választ a készülék. A DVD mellett természetesen lejátszik VCD lemezeket is, mégpedig az 1.0 és 2.0 szabványnak megfelelőeket, így az ezeket nem pontosan követő, saját készítésű lemezekkel esetleg akadhat némi problémája. S, ha már az MPEG1 dekóder úgyis benne van, akkor zenei CD-k mellet, MP3 lemezeket is lejátszik a PL 207. Igaz, ez utóbbi funkció kezelése nem mondható a legkényelmesebbnek, annak ellenére, hogy kijelzőjén megjelenő listában lehet navigálni a könyvtárak és számok között.

A kívánt album, vagy szám kikeresését ugyanis kissé körülményessé teszi, hogy a böngésző csak rövid fileneveket jelenít meg; és nem kezeli az ID tag-eket, így az egyformán kezdődő, mondjuk egy elődadótól származó állományokat nem mindig könnyű megkülönböztetni. Viszont, ha az albumok mellé képeket is ír a lemezre a felhasználó, akkor azokra le is cserélheti a lejtászó saját hátterét, ugyanis a Photo CD olvasására is képes készülék a JPEG képek megjelenítésétől sem zárkózik el.

A Mustek PL 207 nem csak önmagában használható lejátszó, sőt, megfelelő könyezetben valódi házimozi komponensként is használható. A mellékelt sztereo hang- és composit video kimenetet adó kábel mellett ugyanis fel van szerelve egy s-video és egy digitális hangkimenettel is. Hosszabb utazások, nyaralások során pedig igen hasznos lehet, hogy a fenti kimenetek mellett egy hang és videó jel fogadására hivatott aljzat is van a készülék oldalán, ezzel jó lehetőséget kínál egy saját LCD nélküli videokamera napi termésének szemrevételezésére is.

A gyártó a termékskálájának bővítésénél is megtartotta azt a jó szokását, hogy az árakra érzékenyebben reagáló vásárlóközönségre is tekintettel van. Ennek megfelelően a PL 207 hordozható lejátszó ajánlott fogyasztói ára jelentősen alatta marad a kategória átlagának a maga 129 125Ft.-os (103 300Ft.+Áfa) árával. ■ SCHUERUE



TOSHIBA

TLP-S30 PROJECTOR

› **Info:** Technotrade Kft. **Tel.:** 467-6100

A képmegjelenítők egyik speciális kategóriáját képviselik a különféle kivetítő készülékek, ismertebb angol nevükön a projektorok. A kezdetekben igen borsos árú berendezések mára már sokkal elfogadhatóbb kategóriába kerültek. A gyártók természetesen a belépő kategóriát választó vásárlók kegyeit is igyekeznek megszerezni, hiszen ha egy márka „bejön" valakinek, akkor később egy esetleges üzleti alapú (pl. cégnek történő vásárlás) döntésnél is előtérbe kerülhet a már jól megszokott minőség. A projektorok esetében ez annyit tesz, hogy a szokványos videojel formátumok (kompozit, S-video) és színnormák (PAL, SECAM, NTSC) kezelése mellett már a legolcsóbb készülékek is rendelkeznek VGA (RGB) és HDTV bemenetekkel. A drágább kivetítők szolgáltatásai alig különböznek a kisebb társaikétól, a legfontosabb különbségek általában a vetített kép minőségében vannak: nagyobb fényerő, jobb kontrasztarány, nagyobb fizikai felbontás, minőségi (Carl Zeiss) lencserendszer, jobb vetítési technológia (TFT helyett DLP), Faroudja képfeldolgozó áramkör. Mindezek végiggondolása után egyértelművé válik, hogy egy otthoni felhasználásra szánt modellnek nem feltétlenül szükséges akkora fényerővel rendelkeznie, hogy 15 méteres távolságra 20 méter átlójú képet lehessen vele vetíteni. Az átlagfelhasználó (és mi ide soroljuk magunkat) igényeinek bőséges vizuális orgiát jelent a speciális vetítővászon híján a falra vetített 2 méteres kép (otthon egyetlen erre alkalmas helyet találtam, de a kollégáimnál történt próbáknál is egyértelmű volt, hogy hova „lehet" vetíteni).

A Toshiba magyarországi képviseletétől pont ezen meggondolások alapján egy kimondottan olcsó kategóriás – már ha kivetítőnél lehet ilyenről beszélni –, otthoni használatra szánt kivetítőt kértünk tesztelésre. A TLP-S30 neve egy kicsit megtévesztő lehet (épp ezért mindenhol csak S30-ként emlegetik), hiszen DLP vetítési technológiát sejtet. A doboz apróbb feliratait elolvasva hamar kiderül, hogy a készülék „csak" TFT (aktív mátrixos LCD) alapú. A panelek – merthogy a 3 alapszínnek megfelelően 3 darab van belőlük – fizikai felbontása





800x600 pixel, 400:1-hez kontrasztarányuk mellett összedolgozva 16 millió szín megjelenítésére képesek. Az 1400 ANSI lumen fényerőt produkáló vetítő lámpa teljesítménye 165 Watt, élettartama 2000 óra. A lencserendszeren manuálisan (kézzel) állítható a zoom és a fókusz. A legnagyobb vetítési távolság 11 méter, ekkor a kép átlósan 7 méteres. A készülék trapéztorzítás korrekcióra is képes (digitális), a vízszinteshez viszonyított ± 15 fokos szögeltérést képes kijavítani. Az S30 beépített hangszórókkal is rendelkezik, melyek minősége az eredeti Sokol rádióéra hajaz, éppen ezért inkább csak a beszédtartományban történő használatra javaslom (pl. prezentáció kísérőszövege). A készülék méretei igen szerények: felülnézetből kisebb, mint egy A/4-es papírlap, a tömege pedig mindöszsze 2,3 kg. A mellékelt infra távirányítóval könnyedén elvégezhetünk minden beállítást, elemfogyatkozás esetén pedig a készülék tetején található kezelőgombokkal is megtehetjük ugyanezt. Az S30 menürendszere többlépcsős, egy kicsit szokni kell, de alapvetően jól használható.

A teszt során minden lehetséges jellel megtápláltuk a masinát (kivéve HDTV, de ezt remélem, elnézitek). A legszebb képet természetesen számítógépes VGA jellel értük el, persze natív felbontásban. A Radeon grafikus kártyát „visszavettük" 800x600-ra, és úgy kötöttük rá a vetítőt. Az eredmény borotvaéles kép (definiált képpontok) és gyönyörű színek. Ugyanerről a kártyáról S-Video jellel is meghajtottuk a vetítőt: DVD (szoftveres lejátszó) és DiVX/XViD filmekkel teszteltük a készüléket. Később – az összehasonlítás miatt – előkerült egy asztali DVD lejátszó is, amit szintén S-Video csatlakozóval kötöttük a készülékre. A vetítő a leghosszabb időt egy X-box társaságában töltötte (S-Video). Elmondhatom, hogy döbbenetes élmény két méter átmérőjű képen játszani a Halo-t vagy a DoA 3-at (ez persze bármely PC játékra is igaz). Az ember leül egy kényelmes fotelbe és szinte azonnal kiszédül belőle, annyira magával ragadja a látvány.

Az S30 az árkategóriájában elvárható teljesítményt nyújtotta. A fényereje megfelelő, és még az alacsony teljesítményű módban is jó képet produkál. Bár ilyenkor a fehér szín egy kissé beszürkül, de 2 perc múlva már észre sem vesszük a változást (egy jó vászonnal meg pláne). A TFT technológia miatt a kontraszt aránya sem a legdurvább, igazán szép fekete „színt" ebben a kategóriában nem igazán találunk (ahhoz DLP kell). Hunor kollégámat leginkább a hűtőventillátor zaja zavarta, ami mozizáshoz tényleg hangos egy kicsit. A lámpa alacsony teljesítményre kapcsolásával a ventilátor fordulatszáma is lejjebb kúszik, ezzel egészen elviselhető szintre süllyed a hangja is. Külön figyelmesség a mellékelt hordtáska, és a hosszú video kábelek. ■ SAKMAN

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: EGÉSZEN ELFOGADHATÓ ÁR, KIS MÉRET, REMEK SZOLGÁLTATÁSOK **HÁTRÁNYOK:** KICSIT HANGOS VENTILÁTOR, 400:1 KONTRASZTARÁNY, 2000 ÓRÁS LÁMPA (NEM OLCSÓ)

8

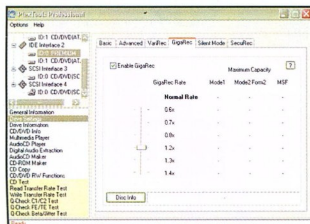
2. RÉSZ: PLEXTOR PLEXWRITER PREMIUM

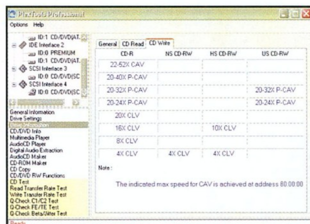
Egy hónappal ezelőtt olvashattátok a Plextor legújabb (és egyben utolsó) CD-írójának részletes tesztjét. Már akkor utaltam rá, hogy a terjedelmi korlátok miatt a PlexWriter Premium fantasztikus képességeinek jelentős hányadáról csak felszínesen volt alkalmam nyilatkozni, ezért most egy oldal erejéig visszatérünk a témára. Időközben sokan írtatok nekem, hogy a jó teszteredmény láttán beruháztatok egy Premium íróra – elárulhatom, hogy panaszkodó levelet még nem kaptam.

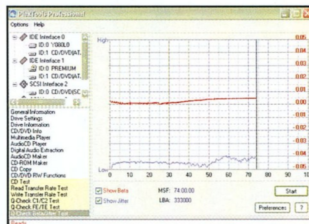


EXTENDED GIGAREC. Alig adtam le az előző cikket a nyomdába, amikor máris újabb PlexTools verzió gördült le a cég programozóinak futószalagjáról. A Plextor Premium tulajdonosok külön örülhetnek, ugyanis a 2.06-os Plextools kibővíti a GigaRec képességeit – de nem felfelé, hanem lefelé! Magyarul: az Extended Gigarec segítségével már nem csak a szabványosnál kisebb méretű jelekkel írhatunk, hanem akár nagyobb méretű optikai jeleket is használhatunk. Ez természetesen csökkenti az adott lemez normál írásmódban megadott kapacitását, de a módosított méretű, nagyobb pitek egyes érzékeny Audio CD lejátszókban esetleg jobban dekódolhatók. A Yamaha – szintén utolsó – CD-írójában, a CRW-F1-ben vezetett be egy ugyanilyen elven működő eljárást, Audio Master néven. Az elv ugyanaz: az eredeti CD-R szabvány által diktált optikai jeleknél kissé nagyobb pitek írása a felírható adatmennyiség rovására. A különbség annyi, hogy az Extended GigaRec használatakor egy skálán szabályozhatjuk, hogy milyen mértékű torzítást alkalmazzon az író. Az így kibővített GigaRec tehát tetszés szerint használható helyspórolásra, a kapacitás növelésére (a rosszabb leolvasás árán), avagy a jobb minőségű leolvasás reményében (de kisebb kapacitás árán) nagyobb jelek égetésére. Fontos tudni, hogy a GigaRec módban megírt lemezek mindkét esetben eltérnek a szabványos paraméterektől, tehát olvasásuk egyik esetben sem garantált – mindenképp ki kell próbálni, hogy a lejátszónk, CD- vagy DVD-ROM olvasónk melyiket hajlandó olvasni, lejátszani. Az új PlexTools a legújabb firmware változattal párosítva már 8x-os sebességgel is képes GigaRec módban dolgozni, tehát a korábban 4x-esre korlátozott tempó a duplájára nőtt. Tapasztalatom szerint érdemes inkább a 4x-esnél maradni, különösen akkor, ha 1.2x-nél nagyobb GigaRec sűrítést használunk, vagy ha 90 perces lemezre próbálunk írni GigaRec módban.

ÍRÁSI MINŐSÉG. Sokan panaszkodtak, hogy a weboldalon meghirdetett specifikációk ellenére a Premium író sem hajlandó 1x-es és 2x-es sebességű CD-R írásra. A mostani, 48x-os Phtalocyanine alapú CD-R lemezekkel ez nem is volna feltétlenül ésszerű. Az elmúlt hetekben arra próbálok bizonyítékot keresni, hogy a mostanság gyártott, nagyon érzékeny hordozóréteggel rendelkező írható CD lemezek, vajon megírhatók-e 4x-esen vagy 8x-osan úgy, hogy a kész lemez optikai minősége vetekedjen az előző generációs írókkal a régebbi lemezekre történt 1x-es írás minőségi szintjével. Ugyanis az érzékeny Audio CD lejátszóknál a lemezekre égetett jel optikai minősége erősen kihathat a dekódolásra, ami akár hallható minőségromláshoz is vezethet. A teszt során a Plextor Premium íróval több, mint 200 tesztlemezt írtam mindenféle sebességgel. A célprogramokkal mért minőségi értékek szerint a gyors írásra tervezett, 48x-os lemezekre a 4x-es és 8x-os sebességű írással látszólag kivitelezhető ugyanaz a jelminőség, mint a régebbi lemezekre 1x-es írással. De mivel a tesztprogramoknak én sem hiszek, ezért kérem rendszeresen olyan szakértő ismerőseim segítségét, akik igen érzékeny hallással és megfelelő felszereléssel rendelkeznek. Ha a tesztprogramok mérési eredményei és a tesztalanyok megítélése egyaránt megegyezik a tesztlemezek minősítésekor, akkor már hajlandó vagyok hinni egy-egy eredménynek. A tesztek szerint a 48x-os, Taiyo Yuden gyártású Maxell CD-R lemezen a 4x-es írás rosszabb jitter értéket (és az analóg teszt szerint rosszabb minőséget) produkált, mint 8x-osan! 16x-osan aztán megint lecsúszott a minőség, hasonló értékre, mint amit a 4x-es írásnál tapasztaltunk. Ezek után nyugodtan ki lehet mondani, hogy a Plextor Premium jobb minőségben írja ezt a Maxell lemezt 8x-osan, mint 4x-esen! Az optimális jelrögzítés valahol a 6x-10x között lehet (erre a lemezre, ezzel az íróval)! Egyelőre nem tudom, mit kezdjek a sok teszteredménnyel, tudniillik az Audio CD nagyon érzékeny téma, szerintem nem szabad semmilyen általánosításba bocsátkozni. Legfeljebb annyit lehetne elmondani, hogy EZ a lemez, ILYEN sebességgel, EZZEL az íróval, EZEN a lejátszón JÓ. De más író, más lemez, eltérő írási sebesség, más lejátszó, más egyéni érzékenység esetén, bármelyik változót cseréljük is ki, az egész feltételrendszer borulhat. A tanulság nagy vonalakban annyi, hogy az új, gyors írásra tervezett lemezeket NEM FELTÉTLENÜL kell a leglassabban megírni ahhoz, hogy igényes Audio CD felhasználásra is alkalmas legyen a végeredmény. A Plextor Premium valószínűleg ezért is nem ajánlja fel az 1x-es tempót egy ilyen CD-R lemez írásához. ■ **PPéter**







JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

CENEGA ....63, BIV
CASE HUNGARY 97
DATANET 75
DEWECO ....BIII
HARDVEREM '96 99
KELLY-TECH 97, 105
META SMS 33
QUERTY 99
VTCD 129

GAMER MAGAZIN 2003/07 THE ELDER SCROLLS III BLOODMOON NYEREMÉNYJÁTÉK

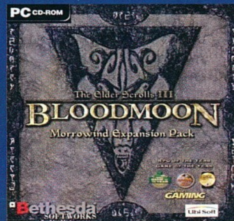
THE ELDER SCROLLS III BLOODMOON PC CD-T NYERT:

Faragó István - 4030 Debrecen
Szekér Tamás - 8900 Zalaegerszeg
Rigó Kristóf - 5700 Gyula

GAMER MAGAZIN 2003/07 A FÜLKE ÉS A HALJ MEG MÁSKOR! NYEREMÉNYJÁTÉK

„A fülke" látcsöveket, többfunkciós tollakat és exkluzív jegyzetfüzeteket nyert:

Birkás Péter - 1213 Budapest
Patik Ferenc - 8000 Székesfehérvár
Rebák Tibor - 4564 Nyírmada
Olajos Zoltán – 4440 Tiszavasvári



Ne maradj le róla!

Sulinet expressz

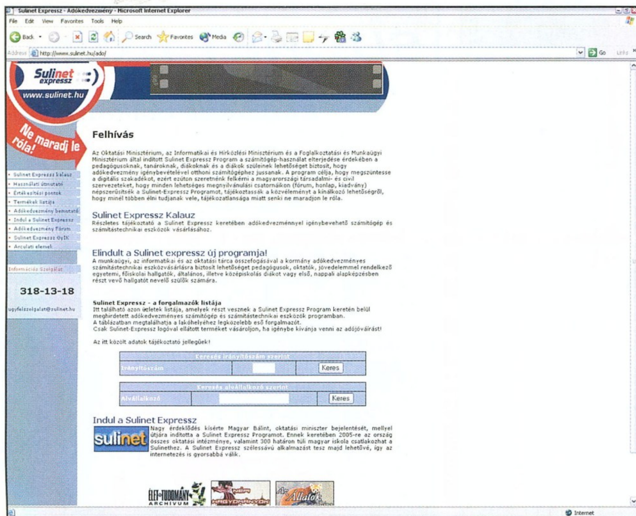
A Sulinet Expressz program körül már az indulása előtt is nagy volt a hírverés, ami az elmúlt hetekben sem csökkent (sőt), és mivel egyre több levelet kapunk a témával kapcsolatban, úgy gondoltuk, hogy az iskolakezdésre írunk egy kis áttekintést az eddigi legnagyobb, államilag támogatott informatikai kezdeményezésről, követelményeiről és az általa biztosított lehetőségekről.

SEX – KORHATÁR NÉLKÜL. A Sulinet Expressz útnak indítása eredetileg május 26-ra volt betervezve, azonban különböző kormányzati gikszerek miatt a tényleges start csak július első napján valósulhatott meg. A kiírt pályázatra összesen 149 cég nyújtott be pályázatot, melyek közül 66 került ki győztesen, melyek az ország 1550 pontján árusítanak a Sulinet Expressz keretében adókedvezménnyel megvásárolható termékeket: komplett konfigurációkat, alkatrészeket illetve perifériákat. Az árak széles skálán mozognak, alig több, mint százezer forintért is kaphatunk gépet, de vehetünk akár fél –vagy egymillióért is, így valószínűleg mindenki megtalálja majd a kedvére való összeállítást. Az első és legfontosabb kérdés, hogy kik is vehetik igénybe a SEX által biztosított adókedvezményt? A választ a személyi jövedelemadóról szóló törvény 36/A.§ harmadik bekezdésében találjuk: szülők vagy eltartók, akik tanuló gyermeküket saját háztartásban nevelik, a felsőoktatási intézmények saját jövedelemmel rendelkező hallgatói, a felnőttképzés résztvevői és végül a pedagógusok és az oktatók. A fenti felsorolásból következik, hogy ugyanaz a személy több jogcímen is igénybe veheti az adókedvezményt, azonban egy adóalany egy adóévben legfeljebb 60 ezer forinttal csökkentheti személyi jövedelemadóját. Természetesen, ha mindkét szülő után igénybe akarjuk venni a kedvezményt, erre is lehetőségünk van, ezáltal egy évben akár 120 ezer forintnyi adókedvezményhez jutva.

PAPÍRMUNKA. Mint minden más hasonló lehetőség igénybevétele előtt, itt sem szabad elmulasztani a szükséges okmányok beszerzését és összekészítését a tényleges vásárlás előtt, mert bár a kiválasztott üzletben nem szükséges igazolni a jogosultságot, bizonyos helyeken kérhetik az ezt igazoló papírokat – főleg, ha a választott terméket nem készpénzre, hanem banki konstrukció keretében visszük haza (részlet, lízing, tartós bérlet). Figyeljünk azonban arra, hogy a részletre történő vásárlás által nyújtott előnyök – több, például 2-3 adóévben is igénybe vehető adókedvezmény – csak abban az esetben realizálódik, ha a jogosultság a futamidő teljes időtartama alatt fennáll. A főiskolai ill. egyetemi hallgatók és a szülők a tanulói jogviszonyt tanúsító – az adott oktatási intézmény által kiállított és hitelesített – igazolással támaszthatják alá kérelmüket, a pedagógusoknak pedig azt kell igazolniuk, hogy a vásárlás időpontjában közalkalmazotti munkaviszonyban állnak. A szükséges formanyomtatványok beszerezhetők az oktatási intézményekben, illetve magyarázatokkal együtt letölthetők a http://ado.sulinet.hu címről is.

A Sulinet Expressz keretében megvásárolt terméket a vásárló a vásárlás évének utolsó napját követő harmadik év december 31-ig nem adhatja el – az erről szóló nyilatkozatot a vásárlás helyén az eladó köteles aláíratni a magánszeméllyel, és 5 éven keresztül azt megőrizni.

Az adókedvezményt az adóalany kétféleképpen érvényesítheti: önadózás esetén a vásárlás adóévének végén szja-bevallásában, illetve munkáltatói elszámolás keretében a magánszemély az adóévet követő év február 20-ig adja át a kedvezmény igénybevételére jogosító igazolást. Fontos, hogy a SEX-termékekhez kapcsolódó hologramos számlákat, szerződéseket, a jogosultságot bizonyító iratokat az szja-bevalláshoz kapcsolódó bizonylatokra vonatkozó szabályok szerint a vásárlást követő hatodik év december 31-ig meg kell őrizni.



A SEX ÉLESBEN. Következő kérdés: hogyan bizonyosodhatunk meg arról, hogy az általunk kiszemelt bolt jogosult-e a Sulinet Expressz keretében árusítani bizonyos termékeket? Az Oktatási Minisztérium a pályázatot nyert cégekkel kötött egy keretszerződést, amely alapján minden értékesítőhely számára készített egy A/4-es méretű, eredeti bélyegzőkkel és aláírásokkal, valamint Sulinet Expressz emblémával ellátott tanúsítványt állított ki, amit az üzlethelységben jól látható helyre ki kell függeszteni. A tanúsítvány tartalmazza a cég adatait (név, székhely, cégjegyzékszám, adó –és bankszámlaszámát, valamint a felügyeleti szerv elérhe-



tőségét, ahol feltehetjük kérdéseinket, esetleg panasszal élhetünk az adott értékesítőhellyel szemben. Az értékesítőnek a számítógépek ill. a termékek dobozára / csomagolására Sulinet Expressz emblémát és a termék azonosítására alkalmas hologramos matricát kell ragasztania.

Ha már sikerült kiválasztanunk az általunk óhajtott konfigurációt vagy egyéb alkatrészt, a kereskedő tranzakciós kódot kér a Sulinet Adatközponttól – a kód a számla kiállításához szükséges. A rendszer lelke a Sulinet Expressz Monitor, mely koordinálja és nyilvántartja a végbement folyamatokat, előállítja a számlamellékletként csatolandó igazolásokat.

A Sulinet Expressz keretében történő vásárlás eredményeként létrejövő számlának a szokásos dolgokon felül a következőket kell tartalmaznia: a pályázatnyertes cég és az Oktatási Minisztérium között létrejött szerződés iktatószámát, a fentebb már említett tranzakciós kódot, valamint írásban is rögzíteni kell, hogy az eladó jogosult a Sulinet Expressz-termékek kiskereskedelmi forgalmazására. Ha a számlán az eladó feltünteti a vásárló adóazonosító jelét és azt, hogy a vásárlásra a SEX keretében került sor, a számla felhasználható az adókedvezmény igénybevételéhez szükséges bizonylatként is, külön dokumentum nélkül. Az értékesítő a számla kiállítását követően köteles a termékazonosító hologramos emblémák másodpéldányait a számlára felragasztani. A számla mellé a vásárló kap egy, a Sulinet Adatközpont által mellékelt listát, mely tartalmazza a hologramos matricákhoz tartozó, megvásárolt termékek megnevezését. Ha mindez megvan, már csak a termék eladását korlátozó nyilatkozat aláírása van hátra, és már vihetjük is haza frissen vásárolt gépünket vagy egyéb alkatrészeinket.

SEMMI SEM ÁLLANDÓ. Legalább duplán igaz ez a számítástechnika világára. Az árakról és az értékesítőhelyekről a Sulinet Expressz Adatbázis adja a legátfogóbb és mindig naprakész képet, érdemes tehát rendszeresen felkeresni. A rendszerben található árak kötöttek, ezektől az értékesítő semmilyen formában nem térhet el. A termékfrissítés és az árleszállítás természetesen engedélyezett, hogy a kereskedő mindig a legjobb terméket a legjobb áron nyújthassa a vevőnek. Az eredeti elképzelések szerint ezeket a módosításokat kéthavonta lehetett volna megtenni (nem tudom, ki volt az, aki ezt kitalálta, hiszen az árak és a kínálat sokszor néhány naponta változnak), azonban ezt a hibát gyorsan korrigálták, és a szállítóknak most már hetente nyílik lehetőségük a termékváltásra, ez azonban (természetesen) csak bizonyos feltételek megléte esetén teljesíthető. A szállítók minden héten hétfőn délig kérelmezhetik termékek kifuttatását és újabbak felvételét. A minisztérium kvótában rögzítette, hogy a forgalmazott termékek hány százaléka cserélhető le egy-egy alkalommal, továbbá az újonnan bevezetett termék nem lehet gyengébb minőségű vagy magasabb árú (kivétel, ha technológiailag jelentősen jobb tulajdonságokkal bír, ebben az esetben legfeljebb tíz százalék áremelés megengedett), mint a kifuttatott termék. A termékváltásra vonatkozó kérelem elbírálása az Oktatási Minisztériumban két szálon történik: egyfelől az OM jogászai ellenőrzik, hogy az új termék megfelel-e a SEX pályázat feltételeinek, valamint egyetemi oktatók ellenőrzik a technológiai paramétereket. A számítógép-konfigurációknak képesnek kell lenniük elérhetővé tenni a digitális tananyagokat (USB-s mobil háttértárról, szélessávú internetkapcsolatról), mely az OM jövőbeli elképzeléseinek egyik fontos eleme.

PÉNZ BESZÉL. Mivel a Sulinet Expressz program lényegében arról szól, hogy kis országunkban jelentősen feltornásszák az egy főre eső PC-k számát (ez jelenleg igen alacsony, mindössze 17%, ezzel szemben a nyugat-európai átlag 56% -van hová kapaszkodnunk), a SEX gyorsan felkeltette a bankok érdeklődését, jelenleg már 10 pénzintézet kínál áruhitelre és tartós bérletre vonatkozó pénzügyi konstrukciókat. A programhoz csak olyan bankok csatlakozását teszik lehetővé, akik kedvező feltételeket biztosítanak azoknak, akiknek nem áll rendelkezésére megfelelő mennyiségű készpénz a vásárlás pillanatában. A hitel azonban értelemszerűen megnöveli a megvásárolt termékekért kifizetett végösszeget, így ezekről a tényezőkről minden pénzintézet köteles felvilágosítást adni a szerződés megkötésekor. A hitelre történő vásárláskor ugyanúgy egyszeri 60 ezer Ft adókedvezményre jogosult a vásárló, mint a készpénzes vásárlás esetében, azonban ilyenkor nem, vagy általában a végösszeg 10%-nak megfelelő pénzzel kell csak rendelkeznie. Az ügyintézés általában az értékesítés helyén történik, a bankok 30 percen belül hitelbírálatot végeznek, és a visszaigazolást követően a szerződés a helyszínen megköthető. A futamidő általában 6-36 hónapig terjed, a kölcsön összege 50-300 ezer forint, a kamat 17-22% között mozog.

Az Oktatási Minisztérium adatai szerint a program indítása jótékonyan befolyásolta a számítástechnikai eszközök forgalmát, a nagyobb emelkedést iskolakezdésre és karácsonyra várják – nem alaptalanul.

Köszönettel tartozom Kis Endre és Győri „Bullseye" Ferenc kollégáimnak, akik nélkül ez az összefoglaló nem jöhetett volna létre. ■ **Hunor**

PRO FUTURO

› Kvantumkriptográfia, azaz jönnek a feltörhetetlen kódok

"A történelem megtanított minket: soha ne becsüljük alá azt a mennyiségű pénzt, időt és erőfeszítést, melyet valaki egy biztonsági rendszer hatástalanítására szán. Mindig a legrosszabb esetre kell felkészülni. Feltételezni kell, hogy az ellenfél jobb, mint valójában. El kell fogadni, hogy a tudomány és a technológia fejlődése előbb vagy utóbb lehetővé teszi azt, ami ma még nem lehetséges."

Bruce Schneier

Napjainkban, mikor a számítógép és az internet bevonult a mindennapi háztartásokba, amikor a számítógépes vírusok lassan már mindennaposabbak, mint az igaziak, mindenki joggal kaphatja fel a fejét, hogy feltörhetetlen? "Olyan biz nincs!"

Pedig Einstein "utódai" sem ülnek tétlenül az Unreal Tournament előtt naphosszat. Valaki mindig töri a buksiját valami újon, amivel berobbanhat a mai gigantikus körforgásba (és persze sok pénzt is kaszálhat, mint Bill a windózzal).

Ma, mikor az információ pénz, amikor egy számítógépes átutalást megfúrva bárki gazdag lehet a pillanat tört része alatt (persze, csak ha sikerül neki eltüntetni a nyomokat), elengedhetetlenül fontos a társadalom számára a biztonság, kódjaink, személyazonosságunk (még a virtuálisé is), magánéletünk védelme az undok kis behatolóktól.

Mi szükséges ahhoz, hogy valamit (adat, e-mail, átutalás stb.) biztonságban tudhassunk?

1. authentikáció (authentication) - (személy) azonosítás biztosítása

2. authorizáció (authorization) - hozzáférés biztosítása

3. titkosság, bizalmasság (privacy, confidentiality)

4. adatintegritás (data integrity) - adatsértetlenség biztosítása, rejtett adatmegváltoztatás lehetetlensége

5. letagadhatatlanság (non-repudiation) - a valami létrehozója ne tagadhassa le a valami létrehozásának tényét :)

A megfelelő biztonság megvalósításával a kriptográfia - titkosítástudomány - fogalakozik. Kriptográfiával már az ókorban is foglalkoztak, bár akkor még nem a leírt szöveg titkosítása volt a cél, inkább az uralkodó tetteinek a feltupírozása. Ahogy haladunk a korban napjaink felé, a titkosítástudomány egyre nagyobb jelentőséget kapott.

Az elején mai szemmel nézve primitív titkosításokat használtak (pl. a rómaiaknál jelent meg először az ún. monoalfabetikus helyettesítésű titkosítás, melyet leghíresebb "felhasználója" után Caesar titkosításnak is neveznek. Ez esetben a titkosítandó szöveg minden egyes karakterét behelyettesítjük az ABC-ben tőle egy fix távolsággal arrébb lévő betűvel. Ha az eltolás nagysága +2, akkor minden A betű helyett C-t írunk, C helyett E-t stb. Vagy: a görögök Polibus-négyzete, melyben a betűket egy mátrixba rendezték, így minden egyes betűt egy számpárral tudtak helyettesíteni.), manapság viszont bonyolult kulcsokkal, algoritmusokkal próbáljuk titkosítani üzeneteinket.

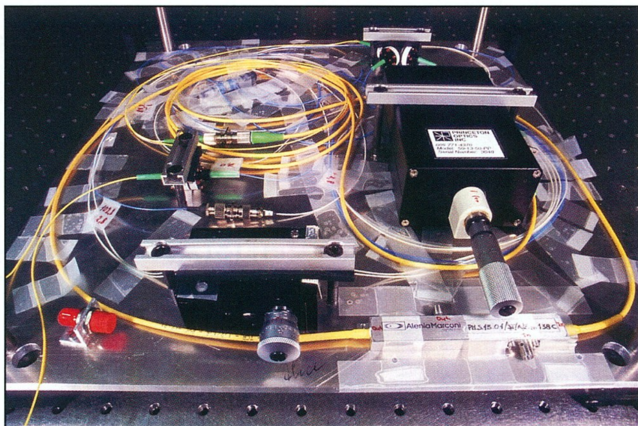
Míg az elején a cél a teljes feltörhetetlenség volt, addig a modern titkosítástudomány már inkább a gyakorlati feltörhetetlenségre helyezi a hangsúlyt. Mit is jelent ez? Azt, hogy olyan nehézségű titkosítást kell választanunk, hogy az esetleges feltörési kísérlet erőforrásigénye (pénz, idő, emberi erőforrás) nagyobb legyen, mint a feltört információból elérhető haszon. Azaz minél hosszabb rejtjelező algoritmust választunk, a feltörés annál több időt (és más erőforrást) vesz igénybe. Hiszen, ha nem ismerjük a titkosító kulcsot, akkor a szöveg megfejtéséhez szükséges erőforrások (jellemzően idő) arányosak (sőt, exponenciálisan arányosak) a lehetséges kulcsok számával. Ha az algoritmus megfelelően lett megírva, az egyetlen lehetséges feltörési mód a kulcsok próbálgatása, amit angolul brute-force-nak nevezünk.

Az átlagos mai számítógépek másodpercenként 10 ezres nagyságú kulcsot tudnak kipróbálni. A Cryptograpy nevű, az Egyesült Államokban tervezett gép Deep Crack szoftvere másodpercenként 90 milliárd kulcsot próbál ki. A szimmetrikus kulcsú titkosítások terén (amikor titkosításra és a dekódolásra ugyanazt a kulcsot használjuk) jelenleg nemzetközi szinten elterjedt 56 bites kulcsú titkosítást azonban még ilyen hatalmas számítási kapacitás mellett is átlagosan 3,5 nap alatt lehetne csak feltörni. Mindez az átlagos számítógépeknek több mint 80 ezer évig tartana. A biztonsági okok miatt az 56 bites kulcsokat felváltó 128 bites kulcsok használatával a kipróbálandó kulcsok száma akkora, hogy a föld összes számítási kapacitását igénybe véve is nagyon hosszú időbe telne feltörni. De azt láthatjuk, hogy a jelenlegi kriptográfiai algoritmusokat vagy új matematikai módszerekkel, vagy a számítási kapacitás növelésével elvileg fel lehet törni. Azaz csak találni kell egy megfelelően gyors gépet és a brute-force működni fog. :)

Ezek a megfelelően gyors gépek lassan, de biztosan jönnek.

Valószínűsíthető, hogy a nem túl távoli jövőben elérjük az alapvető fizikai határokat: a processzorokban található tranzisztorok atomnyi nagyságúak lesznek, egy-egy memóriabitet pedig csak néhány (esetleg egyetlenegy) elektron fog jelképezni.

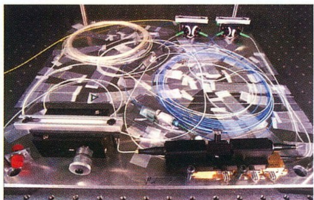
Mikor a hetvenes és nyolcvanas években először merült fel a kvantumszámítógépek létrehozásának



lehetősége, a legtöbb kutató kétségbe vonta, hogy az emberiség valaha is képes lesz az atomok szuperpozícióit (hullámok találkozása és összeadódása) praktikus (számítási) célokra felhasználni. A kvantumszámítógépekben rejlő hatalmas számítási kapacitás 1985-ben vált nyilvánvalóvá David Dutch publikációjával, melyben egy univerzális kvantumszámítógép működésének matematikai bizonyítását adta meg. Majd 1994-ben az AT&T Research kutatólaboratóriumban dolgozó Peter Shor olyan kvantumszámításon alapuló algoritmust dolgozott ki, melynek segítségével a legtöbb, publikus kulcs használatára épülő titkosítási rendszereket feltörhette, mégpedig a megtérülési időn belül.

Ám ahelyett, hogy a működési elvet ecsetelve belemerülnénk a kvantumfizikába, közelítsük meg a dolgokat a másik oldalról, azaz, hogy mennyivel is lesz jobb majd az a kvantumgép. A hagyományos számítógépek esetében 8 bitnyi memória 256 különböző értéket vehet fel (így általában 0-tól 255-ig tudunk számot ábrázolni 8 bitnyi memóriában). Egy bizonyos időpillanatban azonban a 256 érték közül csak egyetlen egy lehet a memóriában. (Tehát a memória egy bizonyos időpontban csak egyetlen számot tartalmazhat). Ezzel szemben egy 8 bites kvantumszámítógép-memória a lehetséges 256 érték mindegyikét tartalmazza egy adott időpontban. Mit is jelent ez? Ez azt jelenti, hogy egy L qubit koherens szuperpozíciójába belekódolt 2L számon a kvantumkomputerek egyetlen lépésben tudnak egy matematikai operációt végrehajtani. A klasszikus komputereknek ehhez ugyanazt a matematikai műveletet egymásután 2L-szer kell elvégezni, vagy a számítás 1 órajel alatt való elvégzéséhez 2L számítógépet kellene használnunk. Ha esetleg valakinek ez nem teljesen érthető (az nem baj, sőt! :), akkor nagy vonalakban ez azt jelenti, hogy a kvantumszámítógép sokkal (itt a sokkal eszement sokat jelent) gyorsabb a hagyományos, azaz a mostani gépeknél.

E tulajdonságai miatt a kvantum alapú számítás veszélyezteti a jelenleg elterjedt titkosítási technológiák nagy részét, mivel ezek éppen azon alapultak, hogy a kulcs hosszúságának növelése exponenciálisan növeli a kulcs feltörésére irányuló kísérlet időigényét. Szerencsére (vagy inkább sajnos) a szakemberek többsége szerint még legalább 10-15 évnek kell eltelnie, mire a gyakorlatban is használható kvantumszámítógépek ideje eljön, de mivel bármikor jöhet egy zseni, ki tudja? Lehet, hogy hamarabb bekövetkezik.



De nem kell félni, mert a kvantumkriptográfia már most tudja a megoldást a jövőbeli számítógépek esetleges bődületes sebességétől teljesen függetlenül.

"Ha van valami, amit a következő 10-30 évben is védve szeretnénk tudni, akkor a kvantumkriptográfia az, amire szükségünk van" nyilatkozta Burt Kaliski, az RSA Security (a világ egyik legnagyobb titkosítással foglalkozó cége) vezető kutatója is. Hogyan lehetséges mindez? Úgy, hogy a rendszer magát a lehallgatást hiúsítja meg, azaz nem lesz mit feltörni, mert maga a "lehallgatás" módosítja az adatfolyamot, és mellette riasztja az illetékeseket a próbálkozásról. Itt megint felmerülhet a kérdés, hogy hogyan? Leírva tök egyszerű. Mint tudjuk, a fény aprócska részecskékből áll, melyek neve foton. Mindegyik foton rendelkezik egy sajátos karakterisztikával, amelyet információ megjelenítésére lehet használni, mint a mai számítógépek esetében az 1 és a 0. Ezt a sajátos jellemzőt a szakmabeliek polarizációnak szokták nevezni. Nézzünk egy lehetséges példát. Pista bácsi és Mariska néni titokban leveleznek egymással, de mivel falun laknak, ahol mindenki ismer mindenkit, el akarják kerülni a jó hírnévnek ártó pletykákat arról, hogy mikor melyikük dugványozza a kígyóuborkát... Mivel ők simán haladnak a korral, így felkeresik a MagiQ Technologiest, akik a kvantumtitkosítás mindennapi életbe való bevezetésén dolgozgatnak. Be is szereznek maguknak mindent, amit a szakemberek előírnak, és elindul az adatcsere, persze a legmodernebb optikai kábeleken, hisz a falu polgármesterének a gyerekei nagy gépzsokék. Igen ám, de a faluban lakik a Gonosz Karcsi bácsi is, akit mindenki csak úgy ismer, mint a falu cyber-paparazzija, hiszen ő mindenről tudni akar, és persze azt rögtön publikálja is. Akkor kezdődik a levelezés. Mariska néni mielőtt eleküldené a levelet, elküld egy fotonsort, mint "kulcsot" Pista bá'-nak, aki az egészet keresztülvezeti egy szűrőn, amelynek beállítása véletlenszerű és csak bizonyos polaritású fotonokat enged tovább, így megkapja az igazi "kulcsot", amely ugye különbözik az elküldöttől. Mariska néni és Pista bácsi is összehasonlítja a fotonjait, és máris megkapják az igazi tuti kulcsot. Ha közben a Gonosz Karcsi Pista bá' beállításaitól eltérően próbálkozik, akkor azzal megváltoztatja a fotonok polaritását, így egyrészt értelmetlenséget kap, másrészről viszont rögtön tudatja a levelezőkkel a jelenlétét.

Láthatjuk, hogy MagiQ-ék Navajója műkszik. Sőt, tervezik, hogy az év végére olyan 50000 dolcsis áron lesz elérhető. Andrew Hammond, a MagiQ kereskedelmi elnökhelyettesének reményei szerint a kvantumkriptográfiának nagy jövője lesz, és a mostani 500 milliós éves forgalomról 3 év alatt megcélozzák a milliárdos bevételt. Hajrá!

Azért a Navajónak is van még egy pár gyenge pontja. Egyrészt, mivel nagyon érzékeny a háttérzajokra, így dedikált üvegszálas optikai kábelre van szükség, másrészről pedig a távolság szab neki határt, mert egyelőre csak 50 km-nél kisebb távolságokon működik rendesen. Igaz, a kutatók már dolgoznak az ügyön. Mindenesetre az átlagfelhasználónak még van pár éve eldönteni, hogy közelebb költözik titkos partneréhez, vagy pedig megvárja, hogy mi lesz a végeredmény. ■ **Dachyr**

> APRÓSÁGOK



Néhány japán építész meg akarja változtatni a túlnépesedésről alkotott általános nézőpontot. Úgy gondolják, hogy van még hely bőven, hiszen élhetünk az egekben, olyan vertikális városokban, amelyek kétszer olyan magasak, mint az eddig épített legmagasabb felhőkarcoló, foglalkoztatási és szórakozási lehetőségeket nyújtva emberek százezreinek.



A svéd Electroluxék 4 év fejlesztés után megalkották az intelligens hűtőgépet, melyhez persze internet-elérés is dukál. A gazdag tulajdonosnak a hűtőgép beszerzése után már nem kell aggódnia, hogyha esetleg bevásárlás előtt elfelejtett volna benézni a hűtőszekrénybe, hiszen az új szerzeményétől bármikor kérhet színes fotókat a benne tároltakról, melyeket akár a mobilunkra is továbbíthat a hazánkban is hódító MMS formájában.



A Calgary Egyetem (Kanada) mérnökei olyan tablettával rukkoltak elő, mely érzékelve, hogy a páciens mennyire egészséges vagy beteg, magától adagolja a gyógyító hatóanyagokat a megfelelő mennyiségben. Az intelligens tabletta neve iPill, melybe egy kis mikropumpát, illetve érzékelőket építettek. A tabletta méri a test hőmérsékletét, a pH egyensúlyt, és ha valami nem megfelelőt tapasztal, akkor rögtön intézkedik is. Az iPill elektronikája mindössze 400 mikronnégyzetméter, azaz kisebb, mint 10 vértest. Az egész szerkezet kb. egy 1 forintosnyi nagyságú, a gyomorsavnak ellenálló műanyag tablettába van beépítve.

MS BLASTER

> Info:

Minap, az IRC-n beszélgetve, egyenes adásban voltam tanúja az MSBlaster néven hírhedté vált vírus támadásának. A népek egy része kiesett a csatornáról, majd vad káromkodással tért vissza, ami csak fokozódott mikor a gépük többször is újraindította önmagát.
A gépek tucatjait, sőt inkább százait egyszerre resetelgető kórokozó, az MSBlaster a vírusok egy speciális és roppant kellemetlen tulajdonságokkal bíró, s elkeserítően gyarapodó számuknak „köszöhetően" önálló fajjá váló törzséhez, a férgekhez tartozik.

ALATTOMBAN BEOSON. A fertőzéshez nem kell elindítani a levéllel letöltött állományt, nem kell tömörített állományt elindítani, a féreg ugyanis önmagát közvetlenül terjeszti a hálózaton keresztül. Az egyszerre egész IP tartományokat támadó féreg a Microsoft Windows NT, 2000 és XP operációs rendszerekben egy korábban felfedezett biztonsági rést kihasználva telepíti és futtatja önmagát. A többek között a nyomtató megosztásában szerepet játszó TCP 135-ös portot elárasztja adatokkal, és a Remote Procedure Call szolgáltatásban a túlterhelés következtében fellépő hibát kihasználva jogot szerez arra, hogy önmagát, vagyis az msblast.exe programok a windows\system32 könyvtárba másolja és le is futassa. Az első futtatáskor egy bejegyzést helyez el a rendszerleíró adatbázisban (registry), ami minden egyes bekapcsoláskor újra elindítja az msblast.exe programot. Innen kezdve a gép a fertőzés továbbterjesztésén munkálkodik, egyszerre egész IP tartományokban vizsgálva, hogy mely számítógépekre juthat be ugyanezen módszerrel, ám ez csak az egyik fele áldatlan tevékenységének.

TÁMADÁSÁVAL EGYBŐL VÉDI IS ÖNMAGÁT. A féreg nem azért kapta nevét, mert berobban a Microsoft operációs rendszereibe, hanem azért, mert előállítója tervei szerint augusztus 16-a után folyamatos, túlterhelési támadásaival túlterheli (lerohanja) a Windows Update kiszolgálót. Ezt a szombat reggeli tapasztalatok alapján nem sikerült megtennie, mert a webhely elérhető volt és reakcióideje sem tűnt lassúnak. A megjelenésekor óránként, átlagosan 2500 számítógépet megfertőző féreg MS szerver ellen intézett támadása egyébként nem csak a szoftvergyártót érinthette volna, vagy érintheti kellemetlenül, de a vírus ellen védekezni kívánó felhasználókat is, mivel éppen a megcélzott kiszolgáló az, ahonnan a betörést megakadályozó javítást le lehet tölteni. Így támadása egyből önvédelmet is jelent, hiszen a patch nélkül futó gépekre van esélye bejutni.

Informatikai biztonsággal foglalkozó szakemberek szerint a féreg koránt sem működik olyan hatékonyan, mint azt tehetné. A kódjában megbújó hibáknak hála, ugyanis nem biztos, hogy meg is fertőzi azt a számítógépet, amelyre sikerül bejutnia, jó néhány esetben csak újraindításra készteti a gépet az RPC szolgáltatás leállításával, feltelepülnie és onnan továbbterjednie azonban nem sikerül. Elég ironikus, hogy a Microsoft programjainak hibáit pellengérre állítását céljául kitűző, és a féregbe foglalt üzenetében heves hibajavításra buzdító „alkotó" maga is bugos kódot készített. Arra azonban semmiféle biztosíték nincs, hogy hamarosan nem indul terjedésnek egy javított kóddal bíró variáns, ami akár olyan vérmes is lehet, mint a szintén egy hasonló „turbósításon" átesett, és utána igazán félelmetessé váló Code Red.

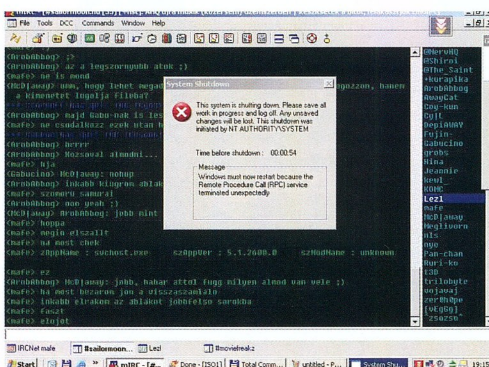
ELLENLÉPÉSEK. Ha már megtörtént a baj, akkor sem kell kétségbe esni. Először is kézzel le kell állítani a msblast process-t a ctrl-alt-del kombinációval előhívható feladatkezelőben, majd eltávolítani a programot és a registry bejegyzését. A féreg munkába állása után néhány órával már elérhetővé váltak a különböző vírusirtó cégek honalapjain azok a direkt erre a célra készült mini-programok, melyek mindezt átvállalják a felhasználótól és gyorsan lepucolják az msbalter.exe-t és nyomait.

A fertőzés újbóli elszenvedésének megakadályozására a legegyszerűbb módszer pedig a biztonsági rést befoltozó állomány letöltése, ami már július óta elérhető a Microsoft webhelyén. Az oldalt egyébként is érdemes rendszeresen látogatni, illetve bekapcsolni az XP autoupdate szolgáltatását, hiszen az ilyen általános támadások elleni védelemre szolgáló foltok rendszeres telepítése az első lépés a számítógép biztonsága felé.

NEM ELÉG A VÍRUSIRTÓ. Szintén jól látható volt az IRC-s beszélgetésben, hogy az msblaster ellen hatástalanok a vírusfigyelők, és nem azért, mert nem szerepelt adatbázisukban a féreg. A biztonsági résen beszivárgó férget a megszokott módszerekkel csak azután lehet felismerni és eltávolítani, miután már bejutott a számítógépre. A vírusirtó program ugyanis olyan, mint az egyszeri jómunkásember ojjektuma, ami kiveszi ugyan a gép vizéből a vírus oxigénjét, de az féreg ellen nem véd.

Az operációs rendszer támadási felületét jelentő portokat az internethez (is) csatlakozó számítógépeknél hatékonyan csak tűzfallal lehet védeni. Ezeknek az alkalmazásoknak a feladata éppen az, hogy csak azokat a be- és kijáratokat hagyják nyitva, amelyek valóban a felhasználó tevékenységéhez szükségesek, és azt is ellenőrzik, hogy honnan érkeznek és hová indulnak ezeken az átjárókon keresztül adatok. Ilyen tűzfal magában a Windows XP operációs rendszerben is aktiválható a hálózati szolgáltatások között, de az interntről is letölthetőek erre a célra írott szoftverek.

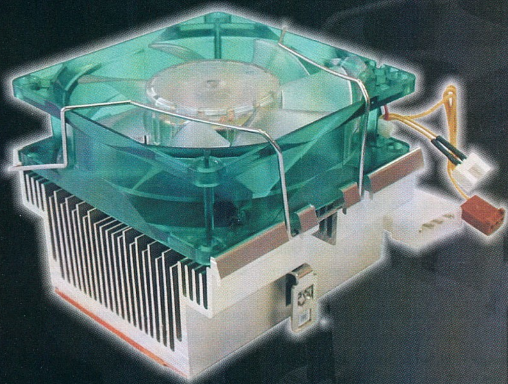
Ahogy azt egy ismeretlen, ámde koszorús költő – Csukás István után szabadon – verzbe foglalta: Sárkány ellen sárkányfű, Féreg ellen tűzfal kő'.



SCHUERUE

Állítható fordulatszámú hűtőventilátorok

5 év garanciával



COOL U2VS

SocketA/370 (AMD, P3) processzorokhoz

- AMD Athlon XP, akár 3000+ fölötti processzorokhoz is
- 80*25mm-es ventilátor
- 1500-4600 fordulat/perc (a felhasználó állíthatja)
- 19-44dB-A zajszint
- az alumínium potenciométer a Cool Panelre szerelhető
- 5 év garancia

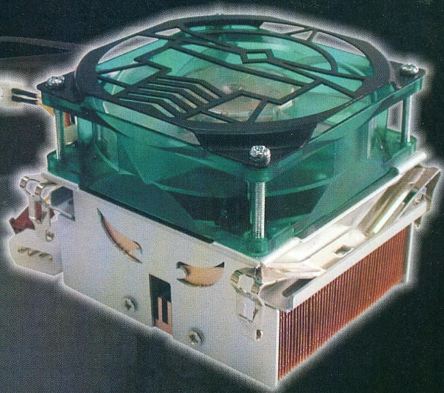


THE Cooling Engine

COOL A2VS

Socket478 (P4) processzorokhoz

- Intel S478 P4, akár 3,06 GHz fölötti processzorokhoz is
- 80*25mm-es ventilátor
- 1500-4600 fordulat/perc (a felhasználó állíthatja)
- 19-44dB-A zajszint
- az alumínium potenciométer a Cool Panelre szerelhető
- 5 év garancia



COOL Panel - 5,25"-ös helyre



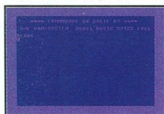
Fordulatszabályzó potenciométerek és hőérzékelős LCD számára

www.coolink.hu

RETRO KUCKÓ

Retro Kuckónk ezen epizódjával elérkeztünk a világ egyik legsikeresebb otthoni számítógépéhez, melyből a legtöbbet adták el, amelyre a legtöbb játékot írták és amiből gyártójának a legnagyobb bevétele származott és amelyről mindössze két oldalt írni szinte tökéletesen lehetetlen, hiszen igen tetemes mennyiségű anyag áll róla rendelkezésére, így aztán kivételesen két számot is szentelek neki, bár még ez is kevés lesz a teljes történethez.

Commodore 64, a legenda. Pontosabban, az élő legenda, hiszen ezt a több mint húsz éve megálmodott és piacra került gépet a mai napig több millió lelkes felhasználó támogatja, rendületlenül készülnek az új hardverek és szoftverek. Természetesen a gép fénykorához képest a pezsgés lényegesen kisebb, bár a C64 éppen feltámadni készül, vagy legalábbis a márka jelenlegi tulajdonosai ezt szeretnék. Ez azonban C64 história jelene, ami ugyan meglehetősen érdekes, mi azonban most ismerkedjünk meg a kezdetekkel és magával a géppel.



B.C.64. A C64 létrejöttének története kísértetiesen hasonlít elődjéhez, a VIC-20-ashoz. A MOS Technology mérnökei új munkát, a kor igényeinek megfelelő korszerű videó és audió chip kifejlesztését kapták feladatul - mely chipeket a Commodore ismételten csak játéktermi arcade gépekbe szánta. A fejlesztések 1981 novemberében befejeződtek, a chipek készen álltak a bevetésre. Azonban a játéktermek és a játéktermi gépeket gyártók meghódítása helyett az új cél az elődhöz hasonlóan szintén megváltozott: legyenek ezek egy új, korszerű de megfizethető árú Commodore gép alapjai...

GENESIS. A fenti parancs nem kevésbé fontos további részét képezte, hogy az akkori Commodore vezér, Jack Tramiel meghatározta, hogy a gépnek az 1982-es Winter Consumer Electronics Show-n (CES) debütálnia kell, ami január második hetén kerül megrendezésre — csakhogy annak nyitása mindössze 6 héttel volt később mint a számítógép építés remek ötlete..

A VIC-30 (ez volt a C64 fejlesztői kódneve) alaptervei két (kettő!) nappal később elkészültek, és 1981 december végén megépítették az első öt prototípust a mérnökök, melyek végül a kiállításon láthatók is lettek. Az 1982-es CES-en nem volt a C64-hez fogható kvalitású gép kiállítva. Az Apple II, IBM PC vagy a TRS-80 tudásában messze elmaradt a színre lépő 64-estől, az áraik pedig (ha nagyon-nagyon finoman akarjuk kifejezni) fasorban sem voltak a Commodore gépéhez képest.

A VAS, AMI MEGHÓDÍTOTTA A VILÁGOT. A C64 első generációja külsőre kimondottan hasonlít elődjéhez, olyannyira, hogy a színeken és a feliraton kívül laikus szemlélő nem is lát különbséget. Pedig a hasonlóság nagyjából ennyivel véget is ér, a C64 teljesen más mint a VIC-20, talán a processzor az egyetlen mely (majdnem) megegyezik bennük, meg persze néhány közös perifériát is tudnak használni. Íme a technikai adatlap.

Processzor: MOS6510, kb 1 MHz sebességgel (egészen pontosan 0.985 MHz a PAL és 1.023 MHz az NTSC szabványú gépekben). Sebességben és tudásban ez a chip tulajdonképpen teljesen a 6502-es processzorral egyenértékű, a különbség annyi, hogy a 6510-nek van két speciális input/output portja melyet a memória első két bájtján keresztül lehet elérni.

Memória: 20 Kbyte ROM és 64 Kbyte RAM. A ROM-ban található a gép perifériáit működtető KERNAL valamint az 'operációs rendszerül' szolgáló CBM BASIC V2. A KERNAL és a BASIC funkcióiban szinte alig különbözik a VIC-20-ban lévő programkódtól, sőt a kód

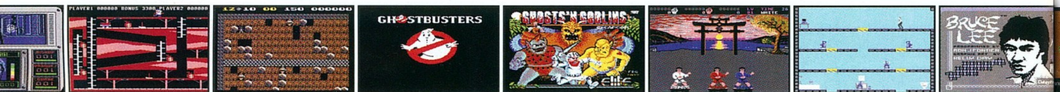


nagy része szinte megegyezik, mindössze annyi történt, hogy át- illetve újraírták a C64 specifikus részeket, és ez a megállapítás elsősorban az alaprendszerre igaz, a BASIC a funkcióit tekintve változatlan. Ez bizonyos megszorításokkal azt is jelenti, hogy a VIC-20 BASIC programjai a C64-en használhatók, vagy minimális módosítással működésre bírhatók, ez innentől azonban szoftveres kérdés, ezzel most itt nem foglalkozunk.

A szemfüles olvasónak, aki az előző cikkekben már megismerhette a 6502 processzor architektúráját, feltűnhetett, hogy a C64-ben alaphangon is több memória van mint 64 Kbyte, ugyanakkor a processzor címtere mindössze 64 Kbyte, szóval akkor most mi is van? A megoldás „egyszerű", a C64 képes a memóriák és memóriatípusok ún. lapozására, ami lefordítva azt jelenti, hogy adott memóriapozíción beállítástól függően RAM vagy ROM vagy valamelyik RAM bank látható. Ezt a lehetőséget később a géphez készített memóriabővítők remekül ki is használták drasztikusan megnövelve a gép teljesítményét bizonyos alkalmazásokban.

Alapkiépítésben a BASIC futtatórendszer (vagy nevezzük akár nagyképűen operációs rendszernek) ezt a lapozásos technikát nem használta ki, így a BASIC programok számára összesen 38911 byte szabad memória állt rendelkezésre.

Grafika: a C64 grafikájáért a MOS6567, ismertebb nevén VIC-II chip a felelős. Elvileg a VICII képes 128 szint előállítani, a C64 esetében ebből azonban mindössze 16 szín használható néhány, a gép tervezésekor megoldatlan technikai probléma miatt. Többféle üzemmód lehetséges. Karakteres képernyőn 40 oszlopot és 25 sort tud megjeleníteni, a karakterek átdefiniálhatók, és ún. multicolor mód is használha-



tó. Grafikus üzemmódban 320x200-as illetve 160x200-as felbontások léteznek, ebből az első esetben 8x8 pixelenként (azaz 1 karakterhelyenként) lehetséges 1 háttér és 1 előtér szín használata, míg utóbbi esetében karakterhelyenként 4 szín használható. Az aktív képernyő körüli keret színe a 16 szín bármelyike lehet. A C64 grafikájának egyik nagy erősségét a sprite-ok adják. Ezek 24x21 pixel méretű objektumok, amiből 8 darab rakható ki egyszerre a képernyő tetszőleges pozíciójára függetlenül attól milyen üzemmódban van a képernyő és függetlenül attól is, hogy mi van alattuk illetve felettük, ugyanis azt is meg lehet határozni, hogy a sprite a háttérkép előtt vagy mögött jelenjen meg. A VIC-II hardverszinten határozza meg a sprite ütközéseket, tehát, hogy a sprite átfedésbe kerül-e a háttér vagy egy másik sprite képpontjaival. Ebből jól látható, hogy a C64 játékok programozásához elképesztően kellemes adottságokkal rendelkezik. A grafikával kapcsolatban még feltétlenül megemlítendő, hogy a VIC-II és a megszakításrendszer megfelelő programozásával megoldható, hogy a képernyőn egyszerre többféle üzemmódú terület legyen, illetőleg a sprite-ok számát is meg lehet többszörözni. A rendszer tehát megfelelően rugalmas, és akkor még nem is beszéltünk olyan lehetőségekről, mint pl. a hardveres szintű finomscroll, mely szintén aranyat ér játékok programozásánál. A teljes grafikus rendszer ismertetőjétől viszont most eltekintenék, ugyanis a retró rovat további számait nem szeretném C64 grafikai rovattá alakítani...

Hang: 3 szólam, 9 oktáv, 4 választható hullámforma. A hangfelelős chip a MOS6581 Sound Interface Device, rövidebb és ismertebb nevén a SID, mely a C64-től különállóan is legendává vált. Korának legfejlettebb zajkeltője volt, hiszen előbb ismertetett paraméterein kívül még számos filterrel is rendelkezik (low, high, band pass), programozható ADSR generátora van és külső hangbemenetet is képes kezelni. Ugyan a SID csak mono hang előállítására képes, mégis meglepően jól és szépen szóló zenéket és zajokat, effekteket lehet vele előállítani. Megemlítendő, hogy a SID volt az első olyan chip, melynek segítségével tisztán és érthetően lehetett emberi beszédet szimulálni. Mi sem jellemzőbb a SID lehetőségeire jobban, mint az a tény, hogy a vele készített zenéket külön gyűjtötték és hallgatták az emberek, sőt, a múlt idő nem is indokolt, hisz számos internetes honlap foglalkozik ma is ezzel. Van windowsos SID lejátszó, de akinek ez is kevés, van PC-be rakható PCI-s hangkártya ami a SID lehetőségeire épít, és ez nem is valamilyen régmúlt projekt hanem mostani, érdeklődők a www.hardsid.com oldalon találhatnak erről bővebb infót. Egy dolog egészen biztos: a C64 sikerét legalább akkora mértékben köszönheti a SID-nek, mint a VIC-II-nek.

Billentyűzet: 66 teljes értékű gomb, 4 funkciógombbal. Gyakorlatilag ugyanaz mint a VIC-20 billentyűzete, más színben. Kár is lett volna rajta változtatni, tökéletes.

Perifériák, I/O csatlakozási lehetőségek: 2 joystick port, cartridge port, kazettás magnó csatlakozó, TV kimenet, CBM serial port, RGB monitor kimenet. Mivel a C64 csatlakozói majdnem mindegyike a Commodore házi szabványai szerintiek voltak, így már kezdetben számos hardvert lehetett hozzáilleszteni, így nyomtatókat, adatmagnót (CBM1530, 300bps sebesség), floppyt, stb. A cartdridge (user port) az előző Commodore gépekkel nem volt kompatibilis, mivel azonban a gép felépítése sem egyezett meg az elődökkel, ennek sok jelentősége nem volt, és amúgy is kevesen akartak pl. VIC-20 játékokkal nyomulni C64-en. A legtöbb és legérdekesebb bővítő ezt a portot használja, többek között memóriabővítő, kiegészítő ROM modulok, beszédszintetizátor, CP/M kártya,

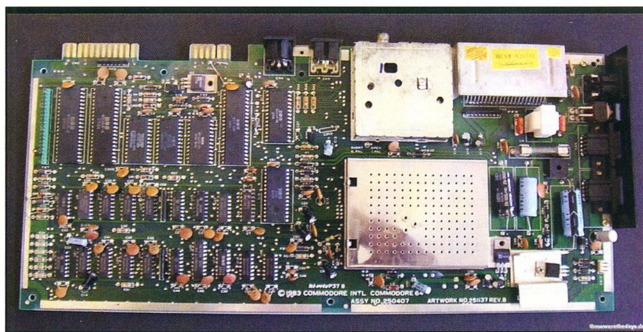


mostanság pedig az IDE interface és ethernet kártya ami talán a legérdekesebb és feltétlenül megemlítendő bővítés ami az user portot használja.

Az eddig megemlített tulajdonságok alapján kijelenthető, hogy a C64 ideális otthoni felhasználású számítógép lett, de akár kisebb cégek és vállalkozások igényeit is ki tudta elégíteni, természetesen az ésszerűség határain belül. Lehetőségeit azonnal fel is ismerték a szoftverfejlesztők, és gyakorlatilag a gép megjelenésekor már nagyon sok játék és felhasználói program közül lehetett válogatni, és ez szintén alapjaiban meghatározta a C64 sikerét. Sőt, akár mondhatjuk azt is, hogy a szoftvertámogatás volt a legfontosabb, hiszen egy számítógép használhatóságát elsősorban az határozza meg, hogy milyen szoftverek állnak rendelkezésre.

Nos, talán egy kicsit hosszúra nyúlt a szokásos hardver ismertető, de úgy gondoltam ez a minimum amit tudni illik azoknak akik nem ismerték eddig a C64-et, illetve kellemes emlékeket okoz azoknak, akik sok millió társukkal együtt ezzel a számítógéppel kezdték a számítástechnikát. A következő Retro Kuckóban a C64-ről fogok néhány érdekességet megemlíteni, illetőleg szó fog esni a jelenről is. To be continued...

Brazil





2. RÉSZ
TFT MONITOROK

Az előző számban megvizslatott TFT monitorok tesztje remélhetőleg jó támpontot adott azok számára, akik éppen mostanában terveznek ilyen irányú befektetést. Miután már akkor is hiányoltunk pár szereplőt a válogatásból (és hiányolunk most is, de ezt inkább most hagyjuk), és Hunor kollégám is erőteljesen szerette volna látni azt a bizonyos – bár ebbe a tesztbe igazából bele sem való – monitort, aminek a neve kísértetiesen hajaz egy bizonyos filmben szereplő vízi közlekedési eszköz nevére, ezért most visszatérünk egy kicsit a témához. A felhozatal nem túl széles, de pont ezek a modellek voltak azok, melyek valamilyen oknál fogva nem kerültek bele az előző cikkbe.

SAMSUNG SYNCMASTER 172X. A Samsung legújabb 17 colos TFT monitora (ami valójában annyira új, hogy a neten egy sort sem találtam róla) végre megérkezett a szerkesztőségbe. A próba során vegyes érzelmeket keltett bennem, hiszen sok jellemzője jobb, mint az előző modellé, viszont vannak érthetetlen és praktikátlan változtatások is rajta. Ez utóbbiak leginkább a monitor külsejét érintik. A 172x természetesen nagyon szép monitor, de a 172b szebb, legalábbis szerintem. A legelső szembetűnő változás a talapzat: az új design nem rossz, de sokkal fantáziátlanabb, mint az előző. Egyszerű trapézformát alkot, semmi extra. Az állíthatósága viszont fantasztikus: a monitor képernyőjét egészen a talapzatig le lehet nyomni, illetve ettől kb. 10-15 cm-es magasságig felemelhető. Természetesen a két végpont között bármely köztes állapotban megállítható. A monitor dönthetősége is nagyon jó, akár vízszintesbe is állíthatjuk (bár ilyen felhasználási területet most nem tudnék említeni), és az előredöntés szöge is extrém felhasználási módszerek kitalálására ösztökél minket. A káva keskenyebb lett, amitől elveszett az elegáns „komolyság" érzete, sokkal inkább high-tech irányba fordult. Ezt a designváltást leginkább a vezérlőgombok sínylették meg. Míg az előző modellnél ezek a nélkülözhetetlen kezelőszervek az előlap alsó részén, szépen feliratozva voltak jelen, addig az új modellnél ezek a monitor alsó élére kerültek, és rosszul látható (a műanyagba süllyesztett, „öntött") feliratozást kaptak. Ha a környezeti fényviszonyok rosszabbak az átlagosnál (és ilyen dögmelegben miért ne használnánk a sötétítőt), akkor hunyorogva kell tapogatózni a gombok után. Ennek megoldására egyetlen lehetőséget találtam: szépen meg kell tanulni a gombok funkcióit. Dicséretes újítás, hogy az előző modellről lespórolt DVI csatlakozó immáron rákerült a 172x-re. A monitor képe analóg VGA jellel is nagyon szép, de DVI-n keresztül egész egyszerűen döbbenetes. A szó szoros értelmében megszámolhatók a képernyőn a pixelek, persze csak nagyon közelről nézve, és a natív felbontást használva (1280x1024). A 172x-be épített TFT panel kimondottan „agresszív" képet ad (ilyen kontrasztarány nincs is), összhatását tekintve az előző számban tesztelt Viewsonic monitor képéhez tudnám hasonlítani. Döbbenetes fekete „szín" rikító fehérrel elegyítve: hát bizony szokni kell. Irodai fényviszonyok mellett valószínűleg elkel ez a kontrasztarány, de egy kissé sötétebb helyen jojózni fog a szemünk tőle! A monitor grafikai megjelenítési képességei kimondottan jók. A színátmenetekkel szinte alig lehet becsapni, igen szőrszálhasogatónak kell lenni ahhoz, hogy egy-egy kényesebb összetevőnél csíkozódást találjunk. A panel antialiasingja jó, natív felbontások alatti tartományban is jó képet ad, de az igazi akkor is az 1280x1024. A 172x válaszideje tipikusan 16 ms (12/4), ami kimondottan használhatóvá teszi a játékosok számára is. Utánhúzása gyakorlatilag nincs (elhanyagolható), az UT2003 teszt ezt be is bizonyította. A háttérvilágítás homogenitása legalább 95%-os, minimális bevilágítást találunk csak rajta. A kép igen széles szögből is jól látható. A menürendszer áttekinthető, és olyan extrákat is tartalmaz, mint a félig áttetsző menüháttér. A külső tápegysége csak minimálisan melegszik. Összességében jó minőséget elvárók számára kimondottan jó választás.



KTC 7002L. A távol-keleti gyártó monitora azért maradt ki az előző tesztből, mert az első szállítmányt bizony pillanatok alatt elkapkodták a vásárlók. A forgalmazó cég vezetője azért beváltotta az ígéretét, és a második adagból nekünk is juttatott egy tesztpéldányt. Megmondom őszintén, hogy nem vártam igazán sokat a KTC 17 colos modelljétől, de igen nagyot csalódtam (pozitív irányban). A 7002L kinézete teljesen átlagosnak mondható, kivéve mondjuk a cég nagyságát jelző hivalkodóan hatalmas KTC emblémát. Ez egyébként igényes kivitelezésű, amit nem is várna el az ember egy nem túl ismert cégtől (a legtöbb gyártó csak rászitázza az emblémáját a termékére, ami ugye sokkal olcsóbb). Az ezüst festésű káva kialakítása a CRT monitorokat idézi: a jobb és bal szélén szép ívesen lekerekedik a TFT panel síkjáig. A beépített hangszórók minősége nem igazán a zenehallgatásra lett kihegyezve, 2 kHz alatti hangokat nem fogunk belőlük hallani (a Windows prüntyögéseire viszont pont jók). A csatlakozókat a monitor hátulján oldalirányból kell a helyükre illeszteni. A mellékelt VGA kábel ennek a követelménynek pont meg is felel: az egyik végén a csatlakozó 90 fokos szögben áll (pipa!). Roppantmód egyszerű és praktikus megoldás, amit persze már több gyártónál is láttunk, de sajnos még elég kevés helyen! A bumeráng-formát idéző talpat saját kezűleg kell felszerelnünk, ami stabilan tartja az egész készüléket. A monitor előre egészen minimális, hátrafelé pedig több mint 90 fokos szögben dönthető – ezt az extrém beállításokat kedvelő felhasználók biztosan értékelni fogják. A kezelőgombok feliratozása rendesen olvasható, és teljesen egyértelműen lehet velük navigálni. A képernyőmenü egyébként korrektül áttekinthető, minden benne van, amire szükségünk lehet. A KTC felirat persze innen sem hiányozhat: a kínai fiúk minden lehetséges alkalmat megragadtak, hogy a márkát beleverjék a felhasználók fejébe.

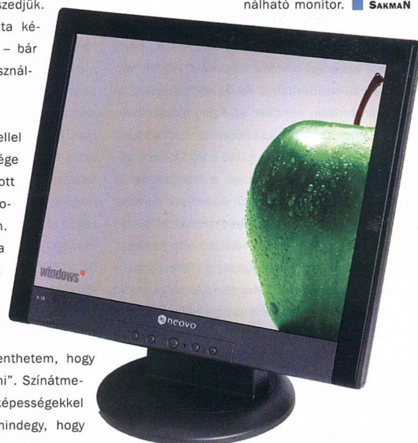
A 7002L-be épített TFT panel képe meglepően szép. Natív felbontásában borotvaéles képet ad,



de ez alatt sincs vele probléma. Ez persze csak akkor igaz, ha a menüben a „sharpness" opciót nem birizgáltuk. Ezt kötelezően hagyjuk 1-esen, mert minden más értéken ótvar rossz képet fogunk kapni. Erre egyébként véletlenül jöttem rá: mikor legelőször beállítottam a monitort, akkor jól kicsutkáztam minden értéket, így a „sharpness" sem maradhatott alapbeállításon. Aztán amikor felbontást váltottam, akkor néztem bután. A panel válaszideje a gyári adatok szerint 16 msec, amit tényleg el is lehet hinni: UT2003 alatt szinte semmilyen utánhúzást nem tapasztaltunk. A kontrasztaránya is meglepően magas, bár az igazi nagyágyúktól kissé elmarad. A grafikai megjelenítése is jó, nagyon képtelen színátmenetekkel kell bombáznunk ahhoz, hogy végre találjunk egy-egy csíkozódást. A kép látószöge relatíve széles, oldalról nézve kb. 60 fokos szögből már befátyolosodik (narancsos szín) egy kicsit, de egészen széles tartományig így is marad. Egyetlen hibáját tudnám csak megemlíteni: szemből nézve az alulról felfelé sötétedése egy kicsit erősebb, mint a legtöbb TFT-é. Ez persze csak akkor lehet zavaró, ha komolyabb grafikai munkára szeretnénk hasznosítani ezt az egyébként kimondottan versenyképes ár/teljesítmény arányú monitort.

AG NEOVO K19. Ez az a monitor, aminek igazából nincs is helye ebben a tesztben, mivel 19 colos. Mi persze nem foglalkoztunk efféle apróságokkal, ellenben kíváncsian estünk neki a K-19-es dobozának. Az elvárásaink elég magasak voltak, köszönhetően annak, hogy mindenhonnan csak a dicséretet hallottuk róla. Hunor kollégám – ahogy persze én is – a saját szemével is szerette volna megtapasztalni, hogy vajon miért is dicsérték agyba-főbe ezt a masinát. A magyarországi képviselettől simán megkaptuk a tesztpéldányt, amit legelőször Hunor gépére tettünk fel. A látvány döbbenetes volt, bár nagyjából ezt is vártuk. A K-19 talán a legjobb képminőségű TFT monitor, amit valaha is láttunk. Na de ne szaladjunk ennyire előre az értékelésben, vegyünk mindent szépen sorban. A monitor sokban hasonlít a 317-esre (ahogy a többi AG Neovo). A sötétszürke káva vonalvezetése persze sokkal egyszerűbb, és a kezelőgombok kinézete és elhelyezése is a konzervatívabb formákat követi. A monitor a talapzatnak köszönhetően jobbra-balra is elforgatható ±45 fokos szögben. Előre minimálisan, hátrafelé pedig 25 fokos szögben dönthető. A készülékhez a szokásos apróságok (tápegység, 220-as kábel) mellett egy közel 2 méteres VGA és egy DVI-D kábelt is kapunk. A kábelek egyik vége itt is pipa formában tündököl, és ennek praktikusságát a monitorhoz való csatlakoztatáskor meg is tapasztaltuk. A csatlakozók ugyanis egy levehető műanyag fedél alatt vannak (úgy látszik, ez már szabványosított az AG Neovo-nál), ahol olyan kicsi a hely, hogy egy hagyományos kivitelű kábelt nagyon meg kellene törni. Az áramtalanító kapcsoló is itt kapott helyet, amit csak azért nem értek, mert hozzáférni csak úgy lehet, ha a műanyag fedelet leszedjük. Az előlapi kezelőszervek használata kényelmes, a képernyő menü pedig – bár egy kicsit tiritarka – teljesen jól használható.

A K-19-et értelemszerűen DVI jellel hajtottuk meg. A kapott kép minősége minden arra járó kollégát megállított pár pillanatra. Voltak persze, akik tovább is elidőztek – mint például én. Egy dolgot bizton elmondhatok: a Fujitsu mérnökei rendesen kitettek magunkért, amikor a K-19-ben lapuló TFT panelt tervezték. Minden lehetséges grafikai tesztképet megnéztem rajta, és bátran kijelenthetem, hogy gyakorlatilag nem tudtam „megfogni". Színátmenetek terén egészen hihetetlen képességekkel rendelkezik a monitor. Teljesen mindegy, hogy szürkeskála vagy valami színes téma kerül rá, CRT-ket meghazudtoló minőségben jeleníti meg azokat. Csíkozódást vagy hasonló pontatlanságokat egészen egyszerűen nem láttunk rajta, és az 1x1 pixeles „sakktábla" képe is teljesen zavarmentes volt. Csak bizonyos telt színek egymásra pakolása esetén tapasztaltunk minimális szellemképet, de ezek a sarkított helyzetek a hétköznapi használat során nem igazán fordulnak elő. A natív felbontásban (1280x1024) természetesen pixelpontos a megjelenítése, de alacsonyabb felbontásokban is jó képet ad. A kontrasztaránya nagyon jó, gyönyörű a fekete-fehér megjelenítése. Kimondottan jó a panel háttérvilágítása is, ennyire homogén fényt egyik monitornál sem tapasztaltunk. Az egyetlen gyengének mondható pontja a 25 ms-os válaszidő, ami valószínűleg tényleg ennyi. Több játékkal kipróbáltuk, és bár minimális, de látható utánhúzást tapasztaltunk. Megmondom őszintén, hogy engem ez egyáltalán nem zavart, de a szerkesztőségben elhangzott más vélemény is. A K-19-ről összességében elmondható, hogy nagyon szép megjelenítésű, kimondottan profi, grafikai munkákra is használható monitor. ■ SAKMAN



> MŰSZAKI ADATOK

	Samsung Syncmaster 172x	KTC 7002L	AG Neovo K-19
fényerő	n.a.	250cd/m²	250cd/m²
kontraszt	n.a.	500:1	600:1
láthatóság (hor./vert.)	+-80/+-65	+-80/+-70	+-85/+-85
reakcióidő	16 ms	16 ms	25 msec
bemenetek	1 VGA, 1 DVI-D	1 VGA, 1 hang	1 VGA, 1 DVI-D
teljesítményfelvétel	40 W max.	40 W max.	56 W max.
tömeg	2,5 kg	3 kg	6,5 kg
ár (kisker nettó)	n.a.	94500	149500
forgalmazó	**Samsung Magyarország Kft.**	**Dotcomp Kft.**	**Mycom Kft.**
	www.samsung.hu	**www.ktc.hu**	**www.agneovo.hu**
	Tel: 453-1180		



LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Üdvözlök mindenkit a linux világában! Remélem, hogy a strand, a hűvös ital és a szép lányok mellett az újdonságokra is marad idő. Eme újdonságok körét bővítem most a következő két oldalon a Linuxra újonnan kijött konzolemulátorokra összpontosítva.

Napjaink egyik legkiemelkedőbb játékkonzolja a PlayStation 2. Számtalan játék jelenik meg rá folyamatosan, ám aki saját PC-vel rendelkezik, nem feltétlenül szeretne további tízezreket költeni rá, csak hogy a PlayStation 2-re írt programokat is használhassa. Nos, nem kell elkölteni a fent említett összeget, csak egy kicsit türelmesnek kell lenni, mivel rohamos léptekkel halad a PCSX2 emulátor fejlesztése, amely pontosan a PlayStation 2 programok asztali PC-n történő futtatását célozza meg. A most még jó néhány hibát tartalmazó alkalmazást folyamatosan tesztelik a különféle játékokkal, és szinte heti rendszerességgel jelenik meg újabb változat vagy javítás. Ne feledjük, egy jelenleg még fejlesztés alatt álló programról van szó. Akit az alkalmazás érdekel, az a **www.pcsx2.net** címen további információkat találhat, természetesen az aktuális és egyben letölthető programmal együtt.

Az előző hírhez kapcsolódik, hogy nem csak PlayStation 2-emulátor létezik, hanem természetesen az első PlayStation gép is emulálható az otthoni gépeinken. Ehhez semmi más nem kell, csak az ePSXe, a gép ROM-ja, a játék, és máris élvezhetjük a PlayStation adta lehetőségeket. Augusztus 5-én újabb verzió látott napvilágot, amely letölthető a **www.epsxe.com/download.php** címről. Magányos estéinken egy jó PlayStation játék feledhetetlen kikapcsolódást nyújt. Érdemes kipróbálni.

Életünk meghatározó része, hogy mennyi pénzt gyűjtögettünk a céljaink eléréséhez. A pénzgyűjtögetés egy másik formáját gyakorolhatjuk a Neverball nevű játékkal, amelynek az a célja, hogy a pályákon elhelyezett pénzérméket összegyűjtsük adott idő alatt, amelyet természetesen a program mér. Nehezítésként a programozók a kezünk helyett egy labdára bízták az összegyűjtést, de hogy azért legyen nekünk is szerepünk a játékban, a labdát nekünk kell irányítani. Mondanom se kell, hogy az irányítás nem a legegyszerűbb, hiszen egy labda azért pattog is, nem csak gurul a kívánt irányba. A játék további érdekessége, hogy a Linux és a Win2k/XP platformok mellett IRIX-re is le lett fordítva, vagyis aki IRIX-et használ, az SDL könyvtár segítségével szabadon Neverballozhat. Persze, ehhez le kell tölteni a megfelelő verziót, amelyet viszont a **aoeu.snth.net/neverball** oldalon lehet megtenni.

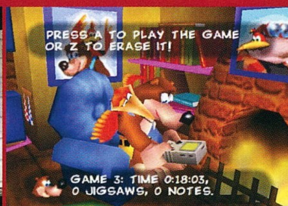
Online szerepjáték-megoldásokból Dunát lehetne rekeszteni, mégis, a Black Legacy olyan, jelenleg még fejlesztés alatt álló játék, amely mély benyomást tett rám. Itt nem cél az, hogy egy konkrét (vagy esetleg több, de kötelezően előre meghatározott) küldetést teljesítsünk, a fejlesztők inkább a teljesen szabad játék megvalósítását tűzték ki maguk elé, mivel saját bevallásuk szerint nagyon szeretik az RPG-t, és igyekeznek az igazi szerepjáték adta szabadságot az online változatba is átültetni. A még 0.3-as verziót viselő program a **www.blacklegacy.com** címről szerezhető be, ahol többek között a világ városainak térképei és egyéb leírások is megtalálhatók.

A Simutransot a legutóbbi számban mutattuk be. A fejlesztő azóta további újdonságokat implementált a már egyébként is jól játszható játékba, amely a folyamatos hibajavításoknak és fejlesztéseknek köszönhetően egyre inkább megközelíti a kereskedelmi programok színvonalát. A frissen kiadott új verzió a **www.s-line.de/homepages/simutrans/data/simulinux-0_82_5exp.tar.gz** címről tölthető le, de itt találhatunk a linuxos verzió mellett windowsos változatot is. A fejlesztő gondosságát mutatja, hogy a verziók mind a két platformon párhuzamosan fejlődnek, így ugyanazt az élményt élvezhetjük a linuxos és a windowsos játékban is.

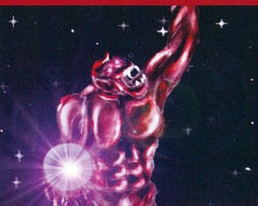
Ma már volt szó PlayStationről, PlayStation 2-ről, így hát említsünk meg egy, jelenleg háttérbe szorult, ám annál ismertebb konzolt is, a Nintendo 64-et. Ennek egyik emulációs megvalósítása a Mupen64, amely egy multi-OS alapokon tervezett n64 emulátor. Az eredetileg Linuxon fejlesztett programot sikeresen portolták Windows és MacOSX platformokon is. Jelenleg a program könnyedén portolható az összes olyan operációs rend-














szer alá, amelyik támogatja az SDL-t. Mostani állapotában az emulátor nagymértékben kompatibilis a Nintendo 64-gyel, és emellett plugin rendszert használ. A megfelelő, az adott operációs rendszerre és gépre elkészített plugin segítségével minimális eltéréssel szinte tökéletes grafikai és hanghatást érhetünk el a Nintendo 64-en futtatható számtalan játékkal. Az eddigi legnagyobb gond az emulátorral a megfelelő sebesség elérése volt, ám az augusztus 2-án kijött új verzió már teljesen újraírt szoftvert tartalmaz, amelyet többek között nagy sebességnövekedés jellemez.

Az emulátor a fejlesztők weboldaláról, a **mupen64.emulation64.com** címről tölthető le.

Az emulátorokkal foglalkozva térjünk hát vissza a Windows-emulátorok közé. Kezdjük mindjárt egy érdekes hírrel, amely a Wine-hoz kapcsolódik. A Wine sokoldalú felhasználhatóságát bizonyítja, hogy a SecurityFocus egyik információja alapján Windows alapú trójai vírus visszafejtéséhez használták fel. Akit a Wine ilyen irányú felhasználása esetleg mélyebben érdekel, annak ajánlom figyelmébe a SecurityFocus archívumát, ahol pontos és részletes leírást találhat az előbb említett művelet elvégzéséhez.

Az előző cikkek során megismerkedhettünk a Wine alapjaival, általános beállításaival. Már így is képesek lehetünk sokféle, Windows-alapú játék futtatására, ám az igazság az, hogy a Wine egy oldalága, a már említett WineX sokkal jobban támogatja a Windowsra írt multimédia (DirectX alapú) programokat. Viszont a WineX fizetős szoftver, amely azt jelenti, hogy amennyiben installálható verziót szeretnénk support szolgáltatással, azért fizetnünk kell. Ellenkező esetben lehetőségünk van a CVS (Concurrent Version System) verzió letöltésére, ám ekkor nekünk kell lefordítani a WineX-et, illetve ezzel magunkra vállaltuk a különböző, a fordítási környezet hiányosságából adódó hibák kiküszöbölésének feladatát is. A fejlesztői verziót megtalálhatjuk a **sourceforge.net/projects/winex** címen, de a **www.transgaming.com/ download.php** oldalon is hozzájuthatunk a WineX forrásához. A lefordításához és a futtatásához az alábbi operációs rendszerek közül kell rendelkeznünk valamelyikkel:

Linux version 2.0.36 vagy későbbi
FreeBSD 4.x vagy FreeBSD 5-CURRENT
Solaris x86 2.5 vagy későbbi
NetBSD-current

Mivel a linux áll a cikk középpontjában, ezért erre vonatkozólag írom le a követelményeket, amelyek nélkül nem tudjuk a letöltött forráskódot lefordítani. Viszont láthatjuk majd, hogy nem is olyan bonyolult dolog szoftvert fordítani linux alatt. Szükségünk lesz az X11 fejlesztői include file-okra (a telepítendő csomag neve xlib6g-dev Debian és XFree86-devel RedHat és Suse Linux alatt), egy legalább 2.7.2-es verziójú gcc fordítóra, egy legfeljebb 2.5-ös verziójú flex és yacc installált csomagra is. Ha Debiant vagy RedHatot használunk, akkor telepítsük mind a flex, mind a bison csomagokat. Ha a wineinstallt (ez olyan script, amely elviekben elintézi helyettünk a konfigurálás, a fordítás és a telepítés műveleteit) nem használjuk, a következő egyszerűsített módon tudunk a forráskódból a telepített bináris állományokig eljutni:

```
./configure
make depend
make
make install
```

Ez lefordítja és telepíti a „Wine" programot, illetve a hozzá tartozó számos támogató könyvtárat és bináris állományt. Ez a „Wine" fogja betölteni és futtatni a Windows végrehajtható állományait. Amennyiben linux alól szeretnénk Windows alá fordítani programokat, úgy a „libwine"-t használhatjuk hozzá, amely szintén telepítésre kerül. Ha egy kicsit mélyebben szeretnénk paraméterezni a fordításunkat, esetleg valamilyen gond merült fel a konfigurálás során (a configure script futtatásakor), úgy a „./configure -help" utasítással részletes, beállítható paraméterlistához jutunk. Fontos, hogy amennyiben régebbi wine-nal rendelkezünk, és újat akarunk telepíteni, akkor előbb a régi verziót uninstallálni kell. Ezt a „dpkg -r Wine" vagy az „rpm -e Wine" vagy a „make uninstall" paranccsal tehetjük meg (ez utóbbit a felinstallált Wine forráskódját tartalmazó könyvtár legfelső szintjén kell kiadni). Persze, ha egy letöltött patch-csel akarjuk a már meglévő Wine-t frissíteni, úgy azt a következő módon megtehetjük. A Wine forráskódját tartalmazó könyvtár legfelső szintjén kiadjuk a „make clean" parancsot, majd a patch telepítését a „gunzip -c patch-file | patch -p1" utasítással végezzük el, ahol is „patch-file" a patch file neve (általában a Wine-yymmdd.diff.gz -hez hasonlít). Majd újra le kell futtatni a konfigurációs scriptet és a „make depend && make" kifejezést. Ezzel el is végeztük a Wine telepítését (a letöltött WineX telepítése is hasonlóképpen zajlik, természetesen csak akkor, ha nem a fizetős megoldást választottuk).

Ezzel a Wine-ról szóló részt be is fejeztem, de természetesen beszámolok minden újításról, amely a WineX-szel és a Wine-nal kapcsolatban napvilágot lát. A továbbiakban megnézzük, hogy milyen programokkal tudjuk még kényelmesebbé tenni, esetenként kiváltani a Windows alatt már megszokott felhasználói programokat, de mindezek mellett a továbbiakban is számíthattok a linuxos játékokat érintő hírek megjelenésére. ■ Fec







4x DVD-R | 2x DVD-RW
4x DVD+R | 2.4x DVD+RW
16x CD-R | 10x CD-RW

FREECOM FX-10 VS. PIONEER A06 ÉS DVD KNOW-HOW

> Freecom info: www.multimedia.hu > Pioneer info: www.morpheuscomp.hu

Darth Maul óta tudjuk, hogy a duál pengéjű fénykard jobb, mint a sima, mezei Jedi-fegyver. Az írható DVD világában uralkodó áldatlan állapot is egyre inkább azt sugallja, hogy ha biztosra akarunk menni, akkor olyan írót kell választanunk, amelyik egyaránt képes a DVD-R(W) és a DVD+R(W) lemezek írására, azaz a mostanság divatos „duál DVD-író" kategóriába esik. A probléma ott kezdődik, hogy mindkét szabvány dedikált íróinál is rengeteg még az inkompatibilitási probléma, így jogos a félelem, hogy milyenek lehetnek azok az írók, amelyek hősiesen mind a két formátum kezelését magukra vállalják. Érdekes, hogy a Sony meglepően hamar fejest ugrott a duál DVD-írók piacába, aminek természetesen némileg meg is itta a levét – elég szaporán kellett javítgatni a DRU-500 sorozat első példányainak firmware programját, hogy a termék igazán használható legyen. A Sony duál írója ennek ellenére szép sikereket mondhat magáénak, de mivel a NEC ND-1300 oly korán beharangozott írója csak nem akart megjelenni, ezért a Sony nem igazán igyekezett engedni a meghajtó magas árából. Nyilvánvaló volt, hogy a duál DVD-írók ára mindaddig nem fog elérhető szintre zuhanni, amíg a konkurencia nem lép színre hasonló tudású termékekkel. Az NEC sorra elhalasztotta az ND-1300A megjelenését és bizony rajta kívül nem maradt más, aki ilyen meghajtót ígért volna. Nagy csalódás volt, hogy a Plextor első generációs DVD-írója is csak simán DVD+R(W) támogatást mutatott fel (ráadásul a NEC ND-1100 meghajtójára épül, aminek azért voltak és vannak hátulütői), szóval a végig a Sony-nak állt a zászló. A Pioneer elvakult DVD-R(W) támogatását elnézve álmomban sem gondoltam volna, hogy a jól sikerült, de sajnos „csak" DVD-R(W) írásra alkalmas DVR-105/A05 írójuk után egyszeriben kinyitnak a pluszos szabvány felé. Ugyanis a Pioneer DVR-106/A06 (a pletykák eloszlatására leírom, hogy a Pioneer meghajtó 1-essel és A-val kezdődő. De egyébiránt azonos sorszámú termékei között semmi fizikai különbség nincs, az 1-es számmal az OEM, az A-val a dobozos változatot jelölik) ugyanis a piac teljes megrökönyödésére egy duál DVD-író! A Pioneer természetesen igen óvatosan fogalmaz a konkurens szabványcsoport ilyetén támogatása kapcsán. Nyilatkozatuk szerint a cég csupán a piaci igények kielégítésére, a vásárlók kedvéért nyitott a DVD+R(W) felé. Tény, hogy a Pioneer még a duál író megjelentetését követősen sem lépett be a pluszos szabvány híveit tömörítő DVD+RW Alliance szervezetbe. Közben a NEC is megrázta magát, és végre piacra dobta az ND-1300A-t. Tesztünk során a Pioneer DVR-A06-os és a Freecom 4x-es duál DVD-írója (belül valójában egy NEC ND-1300A készülék) feszült egymásnak (és a lemezeknek). Mielőtt azonban nekilátnánk a két termék elemzésének, muszáj tisztáznunk néhány alapvető fogalmat a DVD-írással kapcsolatosan.

MIRE JÓ EGY DVD-ÍRÓ? TÉVHITEK ÉS LEGENDÁK. Badarság lenne tagadni, hogy a napjainkban vásárolt DVD-írók többségét bizony DVD-Video írás céljára vásárolják meg. Ez nem is baj, hiszen ez nem feltétlenül egyenlő illegális filmsokszorosítással, de mindenképp fontos tényező, hiszen – optimális esetben – a felhasználás jellege szerint kell az annak legjobban megfelelő terméket kiválasztanunk. Márpedig a DVD-Video írás és számítógépes adatok írható DVD lemezre történő archiválása között nagy különbséget kell tennünk, hiszen más és más feltételrendszer érvényes a két felhasználási módozatra. A DVD-Video esetén ugyanis számolnunk kell az asztali DVD-Video lejátszók érzékenyebb felépítésével, valamint azzal a ténnyel, hogy míg egy számítógépes DVD-ROM olvasó bizonytalansága, lassulása csak pillanatnyi fennakadást okoz az adatátvitelben – amit legtöbbször észre sem veszünk -, ugyanakkor egy film megtekintése közben ez már bosszantó jelenség lehet. Az érem másik oldalán a számítógéppel archivált adatok fontossága áll, hiszen amíg egy akciófilm minden bizonnyal pótolható, nem biztos, hogy ugyanezt elmondhatjuk egy DVD-re kimentett, egy példányban létező fontos dokumentumunk kapcsán. Mit tehetünk azért, hogy az adatvesztés réme és a bizonytalan beolvasás bosszúsága egyaránt elkerüljön minket? Megfelelő írható médiát kell használnunk, és nem feltétlenül a legnagyobb írási sebességet kell igénybe venni. Egyszerű a képlet, minden bizonnyal ismerős a CD-írás világából. A DVD-t sokan szokták nagyméretű, nagykapacitású CD-lemeznek is emlegetni, de ez nem feltétlenül helyes megközelítés. A DVD fizikai felépítésében valóban nagyon hasonlít a CD-re és az adattárolás alapelve szerint (optikai jelrögzítés és leolvasás) is megegyeznek, de itt körülbelül véget is ért a hasonlóság. A DVD teljesen eltérő rendszert használ az adatok tárolására, kisebb fizikai jelekkel, sűrűbb vonalvezetés mentén, kevesebb redundáns adattal, jobb hibaérzékelő és hibajavító algoritmussal. A leggyakrabban feltett kérdés a DVD-író vásárlás előtt álló olvasóink részéről, hogy írhatunk-e DVD-re Audio CD szabványú anyagot úgy, hogy a DVD-Video lejátszó azt egy nagyméretű Audio CD-nek lássa. A válasz – a fentebb említett fizikai eltérések miatt – nyilvánvaló: nem. Nem tudunk vele 4.7 Gigabájtos, Audio CD felépítésű DVD-t írni, mert az Audio CD nagyon alacsony szinten épít a CD fizikai felépítésére és az adatok sajátos logikai szervezésére, ezért DVD-n ezt nem tudjuk ilyen formában reprodukálni. Ugyanígy nem lehetséges CD-ROM olvasóban DVD-ROM vagy DVD-Video lemezt beolvasni, sajnos az interneten rengeteg legenda terjed olyan CD-ROM meghajtókról, amelyek néha-néha beolvastak egy-egy DVD lemezt. Badarság. A gyári DVD-Video lemezek biztonsági másolatának elkészítése sem olyan egyszerű, mint azt sokan hiszik. Számos olvasónk küldött csalódott levelet, amelyben arra panaszkodik, hogy a frissen vásárolt DVD-íróval nem képes átmásolni a tékából kikölcsönzött DVD-Video filmet. Első lépésben kénytelenek vagyunk mindenkinek felhívni a figyelmét, miszerint a szerzői jog védelme alá eső alkotások másolása nem jogszerű, különösen akkor nem, ha elektronikus másolásvédelem kiiktatását, feltörését kell igénybe venni ahhoz, hogy végre tudjuk hajtani a másolást. De maga a másolás sem olyan egyszerű. A gyári lemezek ugyanis legtöbbször DVD-9 formátumúak, azaz egy oldalon két egymás felett elhelyezkedő adatréteget tartalmaznak, így gyakran akár 7-8 Gigabájtnyi anyagot is fellelhető rajtuk. Ez – nyilvánvaló módon – nem másolható át egy 4.7 (valójában 4.38, de erre még visszatérünk) Gigabájtos írható DVD lemezre. A szintén interneten terjedő pletykák a kétrétegű írható DVD lemezekről ugyancsak a badarság kategóriájába esnek, DVD-9 formátumú DVD-R(W) vagy DVD+R(W) lemez NINCS és jelenleg alkalmazott technológiával nem is LESZNEK ilyen korongok (a mostani írókhoz meg főleg). A kétoldalas, DVD-10 szabványú írható DVD lemezek nem helyettesítik a DVD-9 korongokat, ugyanis a két oldal tartalma logikailag nem összefüggő, tehát két darab DVD-5 lemeznek felel meg (valójában – durva megközelítéssel – az is) és ráadásul roppant érzékenyek (mindkét oldalra vigyázni kell). A gyári DVD-Video lemezek klónozása tehát nem gyerekjáték, hiszen ahhoz, hogy az eredetileg 7-8 gigabájton terjeszkedő filmet rá tudjuk írni egy sokkal kisebb lemezre, a minőség romlásával járó újratömörítést kell végrehajtanunk a film anyagán. Erre vannak egyszerű, gyorsan dolgozó, könnyen kezelhető (de sajnos általában rossz mi-

nőséget adó) programok. Ugyanerre a feladatra léteznek bonyolult (de lassú) programok, ravasz trükkök, amelyekkel sokat kel dolgozni, de cserébe nagyon jó minőséget kaphatunk. A cikkünknek azonban nem ez a témája. Fontos kérdés az írható DVD lemezek kapacitása. A jelenleg kapható írható DVD lemezeket többnyire 4.7 GB kapacitással jelölik, de sajnos a valós méretük csak 4.38 GB – a 4.7-es jelölés a merevlemezekhez hasonló számítási rendszernek köszönhető és valóban kicsit becsapós. Ezt nem árt megjegyezni, mielőtt reklamálni indulnánk a hiányzó megabájtok ügyében (láttunk már ilyet számítástechnikai boltban!).

AZ 1X-ES ÉS 2X-ES DVD-R LEMEZEK. A 2x-esen írható DVD-R lemezek kapcsán igen sok téves információ kering a köztudatban.

Valójában olyan, hogy 2x-es DVD-R lemez, nem is létezik! A 2x-es DVD-R lemezek igazából olyan 1x-es korongok, amelyek bizonyos DVD-írókkal megírhatók 2x-es sebességgel is. Igazából a 2x-es írási sebesség nem lett sem a lemezek, sem az írók felől egységesen szabványosítva. A gond az, hogy a DVD-R lemezeknél (az 1x/2x-es korongok esetén) maguk a lemezek nem hordoznak (az ATIP zónájukban), nem tartalmaznak részletes kalibrációs információt a lemez megírásához. Az író a lemez gyártójának azonosító kódja és a hordozóréteg típusa szerint utánanéz a saját firmware adatbázisában, hogy milyen beállítással kell megírni (jól) az adott korongot. Szerencsés esetben a firmware tartalmazza a lemez kódját és a hozzávaló kalibrációs értékeket mind az 1x-es, mind a 2x-es íráshoz. Faramuci megoldás, hiszen a gyártók újabb lemezei csak leszek jól írhatók, ha minden író kap megfelelő firmware frissítést, ami tartalmazza az újabb lemezek egyedi paramétereit. A 2x-es írás pontosan ezért ilyen problémás a DVD-R esetén, ugyanis - mint azt már leírtam - nem készítettek önálló 2x-es szabványt, hanem a jobb minőségű lemezekhez a 2x-es írók firmware adatbázisa tartalmazhat (nem kötelezően!) olyan beállítási értéket is, amellyel 2x-esen is megírható a kérdéses média. A 4x-es DVD-R szabvány már szerencsére szakított ezzel a módszerrel, ott a lemez elején, speciális formátumban megtalálhatók a pontos kalibrációs adatok, hogy a különböző írási sebességekhez (1x/2x/4x) milyen erejű impulzus szükségeltetik a jó minőségű jelrögzítés érdekében. Az itt leírtak csakis a DVD-R lemezekre vonatkoznak, a DVD+R(W) esetén nincs ilyen probléma.

MELYIK AZ ÉLETKÉPESEBB SZABVÁNY? Nem tudjuk. A DVD+R(W) a fiatalabb, újabb technológia, amelynek fejlesztésekor okulhattak a korábban startolt DVD-R(W) meglévő hibáiból, így nem nehéz kitalálni, hogy számos olyan gyerekbetegséget eleve megúsztak, amely az idősebb szabványnál – tapasztalat híján – nem volt elkerülhető. A DVD+R(W) némileg rugalmasabb, kicsivel gyorsabban növelhető az írási sebesség, mert az alkalmazott írási módszereket (jelenleg CLV, de később várható a Z-CLV és a CAV megjelenése is) jó előre a szabványba integrálták. A DVD+R ennek köszönhetően minden bizonnyal hamarabb fogja elérni a 8x-os sebességet, mint a DVD-R. Kompatibilitás (az olvasók, lejátszók részéről). Jelenleg a DVD-R minősül a legszélesebb körben támogatott házilag írt formátumnak, a DVD+R kis lemaradást könyvelhet el ezen a téren. Itt megmutatkozik a régebbi szabvány előnye, még ha a DVD+R(W) szabvány némileg jobb optikai paramétereket is ígér a jobb lejátszási kompatibilitás érdekében. Attól biztosan nem kell félni, hogy két szabvány közül az egyik hirtelen eltűnik, vagy bármelyikhez megszűnne a lemezek gyártása. Mind a két formátum élni fog még hosszú ideig, a lemezek árában már ma sincs számottevő különbség (Magyarországon sajnos a DVD+R még érezhetően drágább), bár a gyártók szerint a DVD+R lemezek gyártása alapvetően olcsóbb és könnyebb feladat.

A MEZŐNY. Mind a Freecom író, mind a Pioneer meghajtó impozáns kiszerelésben érkezett a tesztelésre. Dobozos példányokról van szó, tekintélyes szoftvermelléklettel. Mind a két íróhoz kapunk a házi felvételeink (legyenek azok analóg vagy digitális formátumú anyagok) konvertálásához, kiírásához való programot és hogy ezek visszanézése se legyen gond, szoftveres DVD-Video lejátszó szoftvert is találunk a dobozokban. A felszereltség terén tehát mindkét termék egyformán jól teljesít, a Freecom dobozából azonban hiányoltuk a 4x-esen írható DVD lemezt, amit a Pioneer cégnél viszont nem felejtettek el. A Freecom író különlegessége, hogy fekete előlappal érkezett, gondolom elérhető normál színben pompázó változat is – ez mindenesetre nem befolyásolt az értékelés során. Az írók secondary master pozícióban, a kábelre magányosan kötött meghajtóként írták végig a teszteket. A teszt során körülbelül 30-30 írható DVD lemez írását kíséreltük meg mindkét meghajtóval. Vegyesen próbáltunk DVD-R és DVD+R lemezek egyaránt, igyekeztünk a hazánkban fellelhető olcsóbb és drágább lemezekből egyaránt válogatni.

FREECOM (NEC ND-1300A). Ha röviden kellene jellemeznem, akkor mindössze annyit írnék róla, hogy a kiaknázatlan lehetőségek tárháza. Nagyon jó írási minőséget tud felmutatni mind CD-, mind DVD-írás szempontjából, de sajna utóbbi esetén rendkívül finnyás, válogatós a lemezek tekintetében. Szó nem érheti a ház elejét, hiszen a hivatalos NEC oldalon megtalálható soványka lista a drive által támogatott írható DVD-kről (gondolok itt elsősorban a DVD-R korongokra) hűen tükrözi a valóságot, miszerint csak és kizárólag a márkás lemezeket hajlandó megírni. A finnyássága viszont meglehetősen érthetetlen, mert ha igazán pontosan szeretnék fogalmazni, akkor azt kellene írnom, hogy a kimondottan csak 1x-es írásra alkalmas, olcsó DVD-R lemezeket nem szereti. Ennek köszönhetően az 1x-es Universal (GSC001), 1x-es Fortis (Auvistar), 1x-es Prodisc (ebből van olyan, amit támogat), 1x-es SkyMedia DVD-R lemezekhez ugyan mind az 1x-es, mind a 2x-es sebességet felkínálja, de akár 1x-es, akár 2x-es sebességű írást kezdeményeztünk, rögtön hibajelzést kaptunk (szerencsére a lemezeket nem rontotta el, egy bitet sem volt képes írni rájuk). Ugyanakkor azokat az 1x-es (2x-esre írásra is alkalmas), többnyire márkás DVD-R lemezeket (Verbatim, TDK, Primedisc, Princo, Maxell), amelyeket hajlandó megírni, viszont csak és kizárólag 2x-esen képes égetni, ezekhez fel sem ajánlja az 1x-es tempót! DVD-R lemezt egész egyszerűen nem tudtunk vele 1x-esen megírni, ez DVD-Video felhasználás szempontjából kényes pont lehet. A 4x-es DVD-R lemezekhez is csak 2x-es és 4x-es sebességet ajánl fel, bár ki kell hangsúlyozni, hogy lemezeket szépen megírta. De sajnos a 4x-es lemezek többsége is csak akkor ad 100%-os kompatibilitást az érzékeny asztali lejátszókban, ha 1x-esen írjuk őket. Így kérdéses, hogy kimondottan csak DVD-Video célra érdemes-e ilyen írót venni. A DVD-RW lemezek kapcsán érdekes volt, hogy a 2x-es sebességű DVD-RW lemezeket is csak 1x-esen volt hajlandó írni. A DVD+R és DVD+RW lemezek írásával teljesen elégedettek voltunk. Nem elhanyagolható tény, hogy a NEC ND-1300A kiváló CD-író, 89 és fél percig ragyogóan tud túlírni, tehát 90 perces lemezt is írhatunk/olvashatunk vele. Audio CD lemezt igen jó minőségben ír 4x-es sebességgel. Ha valaki nem feltétlenül csak DVD-Video írásra szánja, hanem általános adatarchiválásra (ott nem annyira gond a 2x-

es meg 4x-es DVD-írás) és sok CD írására, akkor ebből a szempontból egyértelműen jobb választás, mint a Pioneer 106/A06. Az írót a legutolsó, 1.06-os firmware változattal teszteltem.

PIONEER DVR-106/A06. Ha erről a meghajtóról is röviden kellene nyilatkozni, akkor azt írnám: végre egy igazán ütős Pioneer író! A Pioneer DVD-R(W) írói esetén korábban sem az írási minőséggel volt gondunk. Sajnos az első generációs, kommersz piacra szánt Pioneer DVD-írók olyan alapvető tervezési, programozási hibákkal voltak megáldva, amelyek megengedhetetlenek egy ilyen kategóriájú termék esetén. A cég aztán a 105/A05 sorozattal szépen megmutatta, hogy tud egészen kitűnő DVD-írót is konstruálni, de egészen nyár elejéig a csökönyösen hangoztatott DVD-R(W) pártolásuk miatt nem is reménykedhettünk benne, hogy lesz duál formátumú DVD-író a kínálatukban. Márpedig lett, a Pioneer DVR-106/A06 az első duál formátumú Pioneer író. Ha a Freecom köntösben érkezett NEC ND-1300A-t válogatósnak kellett neveznem, akkor a Pioneer DVR- 106/A06 kiérdemelné a mindenevő titulust, mert nemcsak azokat a lemezeket írta meg szép minőségben, amibe a Freecom író bele sem kezdett, hanem még azokkal a DVD lemezekkel is elbánt, amelyek a korábbi Pioneer íróknak (104/A04/105/A05) is gondokat okoztak. Azokhoz a lemezekhez, amelyet a Freecom visszadobott, a Pioneer általában csak 1x-es sebességet ajánlott fel, de 1x-esen nagyjából jól meg is írta őket (pedig valljuk be, sem az Universal (GSC001), sem a Fortis (Auvistar) nem képviseli a legmagasabb színvonalat). A NEC által 2x-esre taksált lemezeknél mind az 1x-es, mind a 2x-es sebességet felajánlotta, és ami fontos: hajlandó is volt a kiválasztott sebességgel írni! A 4x-es DVD-R lemezeket 1x-esen, 2x-esen és 4x-esen is lehet vele írni! Mindezek miatt a DVD-Video írásra a Pioneert határozottan jobban kell ajánlanom, mint az Freecom (NEC ND-1300A) írót, főleg akkor, ha nem a legmárkásabb lemezekre szeretnél írni (bár a noname kategória DVD-Video célra ugyancsak megint nem ajánlott).



CD-íróként a Pioneer DVR-106/A06 (minden bizonnyal jelenlegi firmware programjának köszönhetően) még sajnos szenved néhány súlyos gyerekbetegségtől. Például abszolúte nem felel meg 90 és 99 perces lemezek írására. Az interneten olvasható tesztekben azt írják róla, hogy 99 percig tud túlírni, de én úgy tapasztaltam, hogy valós helyzetben alkalmatlan a 90/99-es korongok égetésére, ugyanis 82 perc környékén elhasal az írással. Ezzel együtt még éppen csak alkalmas a 80 perces lemezek túlírására (82 perc általában még sok is erre a célra), de ha valaki ragaszkodik a 90 perces CD-R lemezek írásához, akkor vegye meg inkább a Freecom írót. Ha kizárólag DVD-Video írásban gondolkodsz, mindenképpen Pioneer 106/A06 legyen a választásod. Az írót a jelenlegi legújabb, 1.06-os firmware-rel teszteltem.



ÖSSZEHASONLÍTÁS. A cikk elején kitértünk rá, mennyire fontos figyelembe venni a tervezett felhasználás módját, mielőtt a termék megvásárlása mellett döntünk. A Freecom írót azoknak ajánlom, akik inkább a számítógépes adatok archiválására koncentrálnak, esetleg sok CD-írást is rábíznának a meghajtóra. Ha nem szeretnél olcsó, noname DVD lemezekre írni, illetve fontos számodra, hogy az íród csak olyan lemez írásába fogjon el, amit biztosan meg is tud írni kiváló minőségben, akkor a Freecom íróval jobban jársz. A Pioneer terméke sokkal inkább a DVD-Video íráshoz kedvez (minden lemezre tud 1x-esen írni), és ha az apró hiányosságokat kiküszöbölnék a CD-írás terén, akkor könnyedén felülmúlná a Freecom termékét. Így azonban némileg helyrebillen a mérleg nyelve, hiszen egyik termékre sem lehet ráaggatni a tökéletes jelzőt. A Pioneer például olyan DVD lemezeket is megírt, amelyek nem feltétlenül voltak jól visszaolvashatók az írás után (nem az író hibájából, hanem a nyersanyag színvonala miatt). De talán nem kell feltétlenül egymás mellé erőszakolni, mindenáron összehasonlítani a két írót, hiszen két egyforma felhasználási igény sincs. A teszt alapján biztosak vagyunk benne, hogy mind a két termék meg fogja találni a maga vevőközönségét. ■ PPÉTER

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■□□

ELŐNYÖK: RUGALMAS CD-ÍRÓ, TÚLÍRÁST TÁMOGATJA **HÁTRÁNYOK:** VÁLOGATÓS A DVD LEMEZEK TEKINTETÉBEN, DRÁGA

8 **FREECOM (NEC ND-1300A)**

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■■□

ELŐNYÖK: MINDENEVŐ DVD-ÍRÓ, GYORS CD/DVD-OLVASÓ
HÁTRÁNYOK: CD-ÍRÁSBAN VANNAK HIÁNYOSSÁGOK

9 **PIONEER DVR-A06**

Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzenőfalat! Kérdezz a szerkesztőktől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamelyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékostársakat Ózdon? Scene bulit szervezel Kecskeméten? A Gamer Magazin SMS-üzenőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehet, hogy valamelyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésedre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül (www.gameronline.hu), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó – játékprogramokkal kapcsolatos – kérdésekre az újság Mentőöv rovatában személyesen válaszolunk!

Fontos! Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

Hogyan is? Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen NEM emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendes SMS-ekért!!!

LÉGY OTT...



te is az SMS falon!

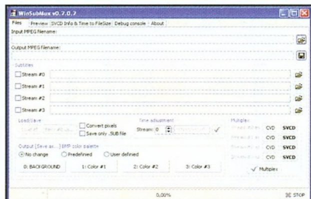
Figyelem! A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kimoderálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket. Az elküldött üzenet 160 karakternél ne legyen hosszabb, mert ez esetben két üzenetnek veszi a rendszer. Az ékezetes karaktereket mellőzétek ha lehet.
Remélhetően sokan igénybe fogjátok venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! gamermagazin@lpma.hu

GRAB ROVAT

Nagy hello mindenkinek! Megint eltelt egy hónap. Ha még életben vagytok a nyári kánikula után, akkor bizonyára örömmel konstatáljátok, hogy én is kibírtam a meleg évszak megpróbáltatásait, sőt, a 35 fokos melegben még a Grab rovat aktuális tartalmát is sikerült a billentyűzetbe erőltetnem. Mindenesetre igen magas az egy begépelt karakterre jutó sörfogyasztásom ilyen melegben, ami ugyan vidám munkakörülményeket teremt, de erősen csökkenti a cikk tartalmának szakmai nívóját. Sebaj, lesz ami lesz. Legutóbb a VCDEasy-t ajánlottam becses figyelmetekbe, mint az elkészült MPEG állományok további gondozására alkalmas programot. Sokan nagyon örültek közületek, hogy egy ilyen hasznos – és bizonyos funkcióit tekintve ingyenes - programot toltam előtérbe a szokásos Nero ajnározás helyett.

FELIRATOS SUPERVIDEOCD – ELSŐ MÓDSZER.

Sokak álma, hogy a SuperVideoCD lemezekre olyan felirat kerüljön, ami asztali lejátszóban ki és bekapcsolható legyen, mint a DVD-Video filmek interaktív feliratozási lehetősége. VideoCD esetén sajnos erre nincs mód (sokadszorra írom le, hogy nem lehet bemásolni a szöveges felirat állományt a lemezre, az asztali lejátszók és normál VideoCD/DVD lejátszó szoftverek nem tudják ezt használni!), de a SuperVideoCD esetén megvalósítható. A dolog szépséghibája mindössze annyi, hogy PC-n ezek a fajta feliratok nem jelennek meg (jelenleg egyetlen szoftveres DVD lejátszó sem támogatja az ilyen feliratok kezelését) másrészt sajnos kétféle szabvány szerint rögzíthetünk ilyen jellegű feliratozást az SVCD-re, de hogy az asztali DVD lejátszód melyiket szereti a kétféle lehetséges változat közül, az csak akkor derül ki, ha kipróbálod. Legutóbb ejtettem pár szót arról, hogy miképp épül fel a VCD-re, SVCD-re kiírt anyag szerkezete. Az MPEG tömörítő által készített (képet és hangot egyaránt tartalmazó, általában. MPG kiterjesztésű) állományok valójában már több (alapesetben) kettő adatcsatornából állnak, amelyek kis csomagokba szervezve helyezkednek el a fájlon belül. Ha feliratot szeretnénk elhelyezni az SVCD lemezen, akkor gyakorlatilag egy újabb adatcsatornával kell bővítenünk ezt a meglévő állományt. Az SVCD-n (és a DVD-Videón) ugyanis nem szöveges formátumban, nem külön tároljuk a feliratokat, hanem speciális képi anyagként, amely ugyanúgy a lejátszandó adatfolyam egyik csatornáját képezi, mint a képet és a hangot tartalmazó adatcsatornák. Ha tehát ilyen feliratos SuperVideoCD lemezt szeretnénk készíteni, akkor a beépítendő feliratot első lépésben erre a formátumra kell konvertálni, majd ezt az anyagot a többi adatcsatornához kell keverni. Ráadásul itt jön be a képbe a korábban említett tény, miszerint jelenleg kétféle módon lehet az utóbbi lépést elvégezni, hiszen van a Philips féle SVCD felirat-szabvány, valamint a kínai, úgynevezett CVD néven emlegetett feliratozási forma. Összesen négy önálló feliratcsatornát helyezhetünk el a lemezen. Ha ehhez hozzávesszük a két lehetséges hangcsatornát, akkor egészen kedvező képünk alakul az SVCD-ről. Ez nem alaptalan nem véletlenül emlegetik a SuperVideoCD formátumot az „szegény ember" DVD-Videójaként –, de figyelembe kell venni, hogy minden plusz adatcsatorna a videó jelre jutó sávszélesség rovására megy! Tehát ha jó minőségben szeretnél kétféle hangot és négyféle feliratot tartalmazó SVCD lemezt készíteni, akkor körülbelül 35-40 percnyi anyag írható fel egy 80 perces (700 MB-os) CD-R lemezre. Nem sok, tudom jól, de annak sincs különösebb értelme, hogy borzalmasan ronda minőségben tároljunk el 50-60 percet ugyanarra a lemezre. Ha már elkészítetted az SVCD lemezek alapját képező videó- és hanganyagod, akkor a következő lépés a WinSubMux nevű programmal a feliratokat belekeverni ebbe az adatfolyamba (ezt a folyamatot nevezzük muxingnak, míg az ellenkezőjét - több adatcsatornát tartalmazó állományból egy-egy adatcsatorna kinyerését - de-muxingnak). A WinSubMux szintén nagyon egyszerű program (magyar alkotójának külön köszönet jár a jó munkáért!), de sajna nem lehet mindenféle szöveges felirat-formátumot megetetni vele, hanem speciálisan előkészített formában várja el az adatokat. Akkor van a legkönnyebb dolgunk, ha véletlenül egy meglévő DVD-Video lemezről szeretnénk egy feliratot átültetni az SVCD-re, mert a VobSub programcsomag (korábban már használtuk ennek a programnak a feliratozó filterét a DivX filmek VCD-re történő konvertálásához) kapásból tud a saját formátumából WinSubMux kompatibilis állományt menteni. Ha tehát 45-50 perces szeletekre bontva birtokunkban van a forrás videó állomány és az ezekhez passzoló VobSub feliratok, akkor nagyon könnyen készíthetünk feliratos SVCD lemezeket ebből az anyagból. A videó és a hang tömörítése a TMPGEnc program SVCD sablonjával már gyerekjáték (arra ügyeljünk, hogy most nem kell a feliratokat beleégetni a képbe, hiszen külön bekapcsolható formában tesszük majd a lemezre!), ha pedig a 45-50 perces szegmensek mellé

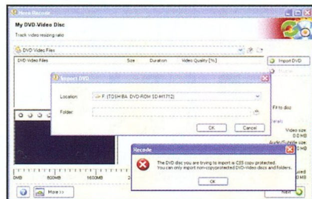


elkészítettük a pontosan illeszkedő VobSub feliratokat is, akkor nyeregben vagyunk! Azért javaslom, hogy a forrás állományokat (AVI, Matroska, stb.) eleve szabdaljuk szét 45-50 perces részekre, mert akkor nem utólag kell majd az egy-egy CD-re jutó SVCD anyag darabolásával kínlódni, hanem eleve takaros, pontosan illeszkedő állományokkal lehet majd dolgozni. A méretre vágott forrásállományok mellé könnyen illeszthetünk VobSub feliratokat, hiszen a VobSub programcsomag „Cutter" és „Joiner" rutinjaival szabadon alakíthatjuk a VobSub állományokat. Ha eljutottunk oda, hogy megvannak a megfelelő MPEG állományok és hozzájuk tartozó VobSub feliratok, akkor a VobSub csomag SubResync részével mentsük el ezeket WinSubMux formátumba. Javaslom, hogy minden egyes lemez anyagát külön-külön könyvtárban dolgozzuk fel, ugyanis – ezen először mindenki nagyon meglepődik – a WinSubMux formátum egy szöveges, úgynevezett script fájlból és számtalan BMP állományból tevődik össze. Gyakorlatilag a script írja le, hogy melyik felirat mikor jelenik meg, a BMP állományok maguk a megjelenítendő feliratok, bittérképes módban – ahogy említettem, itt nem szöveges úton történik a feliratok kezelése. Ha nem vigyázunk, több lemeznyi anyag egy könyvtárban történő kezelésekor a rengeteg BMP fájl miatt hamar káoszba fulladhat a munka. Nos, a WinSubMux kezelése nagyon egyszerű. A program lehetőséget ad rá, hogy egy lemezen akár vegyesen is tároljunk a kétféle szabvány szerint készült feliratokat, de tapasztalatom szerint ez nem nyerő. Ugyanis a legtöbb lejátszó, még ha fel is ismeri valamelyiket a kettő közül, a másik szabvány jelenléte annyira megzavarja, hogy szépen lefagy (vagy egyiket sem hajlandó megjeleníteni). Egy lemezen belül tehát ne keverjük a CVD és a Philips féle SVCD feliratokat. Fontos tudnivaló, hogy a WinSubMux fejlesztése némileg megtorpant és nem tudom, lesz-e hozzá további fejlesztés. Jelen állapotában – ha kiismered – jól használható. Természetesen számos funkcióval lehetne még gazdagítani a szolgáltatásait, de én azt mondom, így is örüljünk neki! Vannak ugyan más programok is az SVCD feliratok kezelésére, de ezek kész állapotukban sem ennyire gyorsak és főleg nem ilyen jól kezelhetők. Legközelebb kitérünk egy másik módszerre is (szöveges feliratok WinSubMux formára konvertálása) és tovább boncolgatjuk majd a feliratos SVCD-k rejtelmeit.

NERO 6 - ELSŐ TAPASZTALATOK.

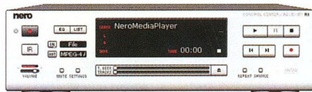
A Nero 6 program megjelenése nem éppen úgy ment, ahogy azt elvárhattuk volna a fejlesztők eddigi munkássága alapján. Sajnos kapásból csúsztak egy hetet, majd még egy kicsit – mentségükre legyen mondva, hogy a csúszást elszenvedett európai változat némileg többet tud, mint az időben piacra dobott amerikai verzió. Mindenkit lebeszélnék róla, hogy a megjelenés előtti hetekben elterjedt 6.0.0.0 verziószámú változatot használja, ugyanis azon felül, hogy illegális – de hát ki vagyok én, hogy itt papoljak erről –, ráadásul még rengeteg hibát is tartalmaz. A hivatalosan kiadott 6.0.0.9-es sem sokáig tartotta magát, a cikk írásakor jelenleg a 6.0.0.11-es változat pörög a gépemen, ez egyébként stabil és megbízható – legalábbis nálam. Fontos tudnivaló, hogy a teljes programcsomag kipróbálásához három telepítőt is le kell tölteni, ugyanis a megújult alkalmazás teljes tudását csak Nero MediaPlayer és a NeroVision Express programokkal együttesen lehet igénybe venni. Mit tud az új Nero? Kicsit szebb lett. Ennél fontosabb, hogy kezesebb, gyorsabb, kicsit ésszerűbb a menüpontok felépítése – bár az image fájlok felírására lehetne már egy külön project, mert sokan eddig sem találták meg a File menüpont Burn image opcióját, de most aztán végképp kereshetik. Elárulom: a Recorder menü alá költözött, hehe. A kezesebb és gyorsabb úgy értendő, hogy ugyanezen a gépen a Nero 5.5.x.x változatok nekem többet gondolkodtak a betöltődés során és egy-egy új project nyitásakor.





Úgy tűnik, hogy az előző változatok bosszantó memória allokációs problémái is megszűntek. A Nero 5.5.x.x alatt egy sok – több száz vagy inkább több ezer – állományt tartalmazó adatlemez írás előtti összerendezésekor hajlamos volt fejre állni a program. Ez az én gépemen megszűnt, sok állomány összerakosgatása is simán megy. Jelentősen bővültek a program multimédiás szolgáltatásai. Nagy meglepetésre egy olyan programocska is helyett kapott az európai Nero csomagban, ami pengeélen táncol az egyre szigorodó szerzői jogi törvények miatt. A Recode program ugyanis a DVD-9 (azaz egyoldalas, de kétrétegű, tehát 4.7 GB-nál nagyobb) formátumú DVD-Video filmek újratömörítésében, DVD-5 formába öntésében segédkezik. Magyarán a CloneDVD, a DVDShrink, a DVD2One és InstantCopy programokhoz hasonló – mondjuk ki – DVD-Video másoló szoftver. A program nem hajlandó gyári CSS védelmet tartalmazó DVD-Video filmek közvetlen feldolgozására, de ugye nem kell mondanom, milyen könnyű ezt a lépést valamilyen másik programmal megtenni, azaz a lemez tartalmát a védelemtől megfosztott állapotba hozni. Hogy mennyire fognak rámozdulni a törvények az ilyen képességű programok forgalmazására, majd számunkra is kiderül a – nem túl távoli – Európai Uniós időkben. A Recode egyébként még nagyon gyerekcipőben jár – hivatalosan is béta besorolású – és az első tapasztalatok szerint ugyanúgy a minőség rovására spórol a gyors feldolgozás kedvéért, mint a már említett, hasonszőrű film-klónozó programok.

A megújult multimédiás képességek nem merülnek ki a Recode programmal, maga az alapprogram is sokkal többféle szűrőt tartalmaz a különböző formátumú video- és audio állományok feldolgozását elősegítendő. Sajnos az ingyenesen kipróbálható Nero 6-os legtöbb újszerű szolgáltatása regisztráció hiányában nemigen élvezhető ki, az újabb segédprogramok legtöbbje el sem indul, ami azért bosszantó lehet ilyen termetes letöltések után. Legközelebb folytatjuk. ■ **PPÉTER**



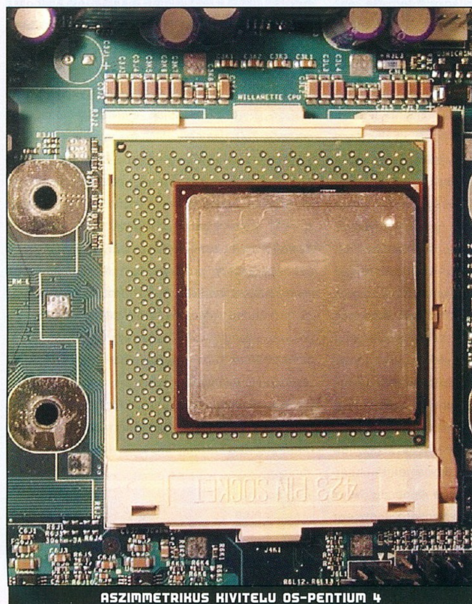
HARDVER FÓRUM

Sziasztok! A múltkori cikkben tesztelt alaplapokban az új D1 steppingű Pentium 4 processzor szerepelt – igen jól. Nos, ez az utolsó 0,13 mikronos technológiával készült P4, rövidesen jön a Prescott, amelyik már a 0,09 mikronos technológia gyümölcse. De mit is jelentenek ezek a nagyon kis számok? A processzorok sok-tízmillió tranzisztorból épülnek fel, de remélem, senki nem képzeli, hogy hagyományos, háromlábú tranzisztorokat zsúfolnak be a fémkupak alá. A processzort alkotó tranzisztorok már szinte atomi szinten foglalnak helyet a szilíciumlapkán, azonban az elektromos összehuzalozásukat meg kell oldani. Nos, ezeknek a huzaloknak a szélessége a 0,09 mikron. Miért célja a gyártóknak a minél kisebb csíkszélesség? Ennek két oka is van: egy műszaki és egy gazdasági. Műszaki szempontból a kisebb csíkszélesség kisebb processzormagot eredményez, kisebbek az elektromos veszteségek, a szórt kapacitás stb. Viszont a kisebb processzormag hűtése nehézkesebb, hisz az adott hőt kisebb felületről kell elvezetni. A processzor tápfeszültség-ellátását is nagyon gondosan kell megtervezni, hiszen ezeken az igen vékony vezetőrétegeken több tíz amper áram folyik. Nem véletlen a 478 processzorláb, ezek többsége a tápfeszültséget, illetve a földet biztosítja a processzornak, hiszen a terhelést meg kell osztani a hajszálvékony vezetőrétegek között. Eme sok nehézség ellenére nem kell sajnálni a gyártókat, mert most jön a gazdasági ok. Egy adott átmérőjű szilíciumostyáról a 0,13 mikronos technológiával kinyerhető volt X db processzor. A 0,09 mikronos technológiával viszont 1,44 X processzor nyerhető ki, ami 44 százalékos többletet jelent. Vagyis a technológiai fejlesztés – megfelelő minőségű, megbízható termék esetén – viszonylag rövid időn belül megtérülhet.

Mielőtt részletesebben kitérnék a D1-es Pentium 4-re, erre az új tuningbajnokra, tekintsük át röviden a Pentium 4 processzorok történetét; neveik sorra: Willamette és Northwood.

A legelső Pentium 4, a nagyalakú, 423 lábú óriás Willamette 2000 novemberében jelent meg, 1,4 és 1,5 GHz-es órajellel, meglehetősen furcsa, aszimmetrikus tokozásban.

Ezt 2001 januárjában követte a már jól ismert, középre szerelt változat, még mindig nagyméretű tokozásban, 423 lábbal. Ennek a tokozásnak az élettartama nagyon rövid volt, hiszen még 2001 júniusában megjelent a mai napig is használt, kisméretű, 478 lábú Pentium 4, aztán 2002 januárjában piacra kerültek a mai napig különféle órajellel gyártott Northwood magos procik. A processzor belső technológiája azonban ennél sokkal többet változott. A Willamette még 0,18 mikronos technológiával készült, és 1,75 V-os tápfeszültséggel üzemelt. Az igazi változást nem a tokozás, hanem az új, 0,13 mikronos technológia, valamint az alacsonyabb tápfeszültség jelentette a Northwood processzorok esetében, és a teljesítmény is javult a 256 kb-ról 512-re növelt másodlagos cachememória következtében. Az SSE2 utasításkészlet főleg a multimédia-alkalmazásokban bizonyult nagyon hasznosnak, a már sokat emlegetett hyperthreading pedig jelentősen megdobta – persze megfelelő alkalmazások esetén – a processzor teljesítményét. Ezzel el is érkeztünk a D1 steppingű, C jelű Pentium 4 sorozathoz. A processzorok 2,4, 2,6, 2,8, 3,0 és 3,2 GHz-es kivitelben kerülnek forgalomba. Közös jellemzőjük, hogy 800 MHz-es belső órajelen futnak, valamennyi támogatja a hyperthreading technológiát, és tápfeszültségük a terhelés függvényében változik. Ez utóbbinak feltétele természetesen a megfelelő VRM-mel – Voltage Regulator Module – ellátott alaplap. Alacsonyabb terhelés esetében a proci utasítja az alaplapot az alacsonyabb tápfeszültség szolgáltatására, és mikor a terhelés megnő, a tápfeszültség is megnövekszik. Ez a változás nagyon jelentős, 1,475 V és 1,525 V között történik, és a másodperc milliomod része alatt megy végbe. Ezért egyre fontosabb a nagyon jól megtervezett, többfázisú alaplapi tápegység valamint a kiváló minőségű elektrolitikus pufferkondenzátorok alkalmazása.



ASZIMMETRIKUS KIVITELŰ OS-PENTIUM 4



SORBAN:
TUALATIN, P4-423 WILLAMETTE, P4-478 NORTHWOOD, AMD

Még szóljunk egy szót a processzorok terén alkalmazott betűjelölésről is. A – Northwood mag, 400 MHz belső órajel, B – Northwood mag, 533 MHz belső órajel, C – Northwood mag, 800 MHz belső órajel. Az egyes típusokon belül helyezkednek el a különféle steppingek – lépcsők –, melyek az adott sorozaton belül a technológiai fejlesztéseknek, változásoknak megfelelően követik egymást. Senki ne gondoljon óriási különbségekre a steppingeken belül, a gyártó az eladott darabszám és az eltelt idő függvényében kapott felhasználói visszajelzések, illetve saját tesztek leszűrt tapasztalatai alapján módosítja a gyártási technológiát, esetleg apró áttervezéseket hajt végre a processzoron.

A Pentium 4 skála idei tuningbajnoka minden kétséget kizáróan a 2.4C. Miután a C sorozat tagjai – a 3,2 GHz-es kivételével – szinte egyszerre jelentek meg, könnyen kitalálható, hogy egyazon gyártósoron, egyazon technológiával készült processzorokról van szó. Amíg eddig az órajel szerinti növekedés hónapokat vett igénybe, addig most egyszerre jelent meg egy sorozat majdnem valamennyi típusa. Mit jelent ez? Azt, hogy tulajdonképpen minden processzor azonos maggal, azonos szilíciumlapkáról kerül le, tehát elvben egyformák. Miért mondom, hogy elvben? Azért, mert a gyártási tapasztalatok azt mutatják, hogy a kör alakú szilíciumostya közepéről kikerülő processzormagok jobbak, mint az adott ostya széléről kikerülők. Ennek bizonyára vannak technológiai okai is, de ezt a gyártók hétpecsétes titokként kezelik. Tehát ott tartottunk, hogy a C sorozat valamennyi processzora teljesen azonos maggal készül, és csak a tesztelés során fog eldőlni, milyen órajelen kerül majd forgalomba. Igen ám, de az igény nagyobb az olcsóbb piaci szegmensben, az alacsonyabb órajelű processzorok viszonylatában. A gyártó tehát fogja magát, és a jobb processzorok közül is tokoz, csomagol, és elad alacsonyabb órajelű példányokat is. Erre a legjobb példa a 2.4C dobozos változata. Azért hangsúlyozom, hogy dobozos, mert még soha nem volt ekkora különbség dobozos, illetve OEM, azaz tálcás processzorok között. A 2.4C dobozos változata könnyedén futja meg a 3 GHz-et alapfeszültségen is, kiváló minőségű memóriával, jó alaplapban, és nem utolsó sorban kiváló hűtéssel a 3,5–3,6 GHz is elérhető. Ez a processzor még kevésbé lépked jobban a megemelt tápfeszültség hatására, mint az elődök, tehát legfeljebb 1,65 V-ot szabad neki adni, mert efölött sem megy jobban, viszont eszementen melegszik. A gyári hűtés a tuninghoz semmiképpen sem elegendő, még akkor sem, ha a borda aljáról leszedjük a fekete anyagot, és szilikonpasztát használunk. Ehhez a processzorhoz mindenképpen ajánlatos valamelyik 3 GHz+ processzorhűtés beszerzése. Alapórajelen, alapfeszültségen a gyári hűtés természetesen elegendő, de a szilikonpasztázás ekkor is erősen javasolt. Hogy félreértés ne legyen, nem azt mondtam, hogy MINDEN dobozos 2.4C fog menni 3,6 GHz-en, csak azt mondtam, hogy a dobozos változatok között SOKKAL több a tuningbarát processzor, mint a tálcások között. És hogy mi kell a jó procin kívül a sikeres tuninghoz – nos, ez a következő bekezdés témája.

Az elmúlt havi cikk megjelenése óta rengeteg kérdést kapok a kétcsatornás DDR memóriát támogató i865 alaplapokkal kapcsolatban. Ez nem véletlen, mert a kiváló ár/teljesítmény viszony, valamint a jóval drágább i875 családdal közel azonos teljesítmény miatt sokan szánták – szánják rá magukat arra, hogy vagy vásároljanak, vagy pedig régebbi alaplapjaikat cseréljék le. Főleg az alaplapcserélőktől érkeznek a kérdések. Nos, a leggyakrabban ismétlődő kérdésekre igyekszem most válaszolni. Ez az alaplapcsalád felülről kompatíbilis. Ez azt jelenti, hogy kifogástalanul működik a régebbi Intel Pentium 4-es processzorokkal, de csak a Northwood sorozattal: Celeron 2 GHz-től felfelé és az összes Northwood magos P4 1,6 GHz-től felfelé. Teljesen mindegy, hogy a processzor órajele 100, vagy 133 MHz, simán elszalad pl. az Abit IS7-ben. Hasonló a helyzet a memóriákkal is. Bármilyen DDR memóriamodul, 266-ostól felfelé megy az alaplapban, akár úgy is, hogy csak 1 db-ot használunk. Ilyenkor a kétcsatornás memóriavezérlés természetesen nem működik, hiszen csak az egyik memóriacsatornát használjuk ki, de ettől még a gép kifogástalanul üzemel. Aki anyagilag nem tudja megoldani egyszerre az alaplap-processzor-memória cseréjét, nyugodtan csinálja részletekben, kezdheti az alaplappal. Ez melegen ajánlott annál is inkább, mert meg nem erősített hírek szerint az Intel a következő generációs 865-ös chipsetben lehetetlenné fogja tenni a PAT használatát. Bár a fene se tudja, nem volt ez rossz reklám, mert ugye a haszon azonos, ha eladnak X db drágább 875-ös chipsetet, vagy ha eladnak a jó teljesítmény miatt kelendő 865-ös chipsettől kétszeres mennyiséget.

Jönnek a kérdések azoktól is, akik már együtt használják az új alaplapot, a 400 MHz-es DDR memóriákat és a 800 MHz-es processzorokat is. Röviden, de velősen: a D1 stepping Intel P4-ek 2.4, 2.6, 2.8, 3.0 példányai már 800 MHz-es belső órajellel működnek, amit a külső, 200 MHz-es órajel négyszerezésével állítanak elő maguknak. Ezt a belső 800 MHz-et szorozzák tovább – szintén a processzoron belül – a névleges órajel mértékére. Egy 2,4 GHz-es processzor tehát valójában 3x800 MHz-en megy, bár a biosz induláskor 12 x 200 MHz-et ír ki. Ebbe mi beavatkozni nem tudunk, a mi dolgunk az, hogy az alaplap bioszában beállítsuk a 200 MHz-et, a többit a proci intézi. És itt jönnek a gondok, főleg tuning esetében. A szűk keresztmetszet a memória, hiszen a 400 MHz-es DDR memóriák attól 400 MHz-esek, hogy a névleges 200 MHz-es órajelet duplán használják ki. Ezt képzeljük el úgy, mint mikor valaki a lépcsőkön nem egyesével lépked, hanem kettesével veszi azokat. Ott tartunk tehát, hogy van egy 2.4-es, 800 MHz-es procink, és tuningolni szeretnénk. A kommersz, nem kimondottan tuningcélokra gyártott 400-as memóriák nem túlzottan tuningbarátok: ha van bennük +5 százalék, az már jónak mondható, de akkor még mindig csak 210 MHz-et állíthatunk be a procinak, ami nem nagy tuning. Az igazi tuning úgy 250 MHz körül kezdődik, ezzel már elértük az áhított 3 GHz-es határt. Igen ám, de a memóriánk nem megy 250 MHz-en... Mi a teendő? A varázsszó az aszinkron memóriavezérlés. Ez azt jelenti, hogy bizonyos határok között van lehetőségünk a processzort gyorsabban, a memóriát lassabban hajtani. Az Abit alaplapban erre két lehetőségünk van: a 3:2, vagy az 5:4. Ha a processzor órajelét vesszük alapul, akkor a memória az első esetben a processzor órajelének 2/3-án, a második esetben pedig a 4/5-én fog működni. Nézzünk egy egyszerű példát, az előbb említett 250 MHz-es órajel esetében. 250 MHz a procinak, ennek 2/3-a a memóriának: a memória 167 MHz-en fog menni, ami bőven a 200-as névleges határ alatt van. Két választási lehetőségünk van: visszük feljebb a proci órajelét – ha hagyja, vagy megnézzük a 4/5-öt, amely éppen a 200 MHz-es névleges órajelet adja ki. Miután ezek a procik kiválóan tuningolhatók – ahogy erről már feljebb esett szó –, érdemesebb inkább a processzor órajelét növelve megközelíteni a memória határát, ami esetünkben – 3:2–es állásban – 275 MHz, hiszen a 183 MHz a 275 MHz 2/3-a. Ez 3300 MHz-es processzor-órajelet jelent, és elképzelhető, hogy a memória gyorsabb beállításokkal is menni fog. Tuning előtt mindenképpen állítsuk az összes memória-elérési időzítést a leglassabbra – ezek a nagyobb számok, az AGP/PCI-t pedig fix 66/33 MHz-re. Aki ennél többet szeretne, annak megint csak két választása van. Vagy beszerez Corsair, OCZ stb. tuningmemóriákat – ezeket árulják kimondottan dual-alaplapokba, párosával csomagolva –, vagy magasabb induló-órajelű processzort vásárol, én az utóbbi híve vagyok. De ha valaki rászánja a pénzt, és tuningmemóriát vásárol, az valami elképesztő teljesítményt kap cserébe. Én, mint a rambusz meggyőződéses híve mondom ezt akkor, mikor egy jól kihajtott dual DDR rendszer szerencsés kézzel választott, nagyon memóriasávszélesség-éhes procival 7000 körüli Sandra memóriatesztet produkál. Ez az első platform az i850 óta, amelyik valóban felül tudja múlni a még ma is ütőképes rambuszos rendszereket. Uff... ■ **Old Man**

Pusszantyú népek. Ünnepeljünk. Egy éves a Gamer Magazin, bár talán sokaknak fel sem tűnt, olyan gyorsan elrepült az idő, pedig tényleg ez van, nem verek át senkit. Heppibörzdéj, tűzijáték, taps és hurrá meg még egyszer nagy és sok pusszantás nektek, mert nélkületek nem hogy egy évesek de fél évesek sem lehettünk volna. Egy rövidke pillantással visszatekintve és röviden összegezve elmondható, hogy olyan eseménydús és ingergazdag évet nyomtunk le együtt ami másoknak 10 évre is sok, ám nekünk ez meg se kottyant, olyan kajdi legények és legényinák vagyunk, hogy csak na. Nézzünk azonban mostantól a jövőbe, ami ugyan gyönyörű és vidám, azonban néhány további nehézséget is rejteget. Mást ne is mondjak, nekem pölö itt és most a levrov elején halvány lilácska elképzelésem sincs, hogyan lesz ebből valami, pedig kitartó küzdelmet folytatok a hőgutával, mondjuk momentán vesztésre állok. Értetek azonban mindenre kész vagyok, és annyira szeretlek titeket, hogy ez megsokszorozza erőmet és átélt arccal heroikus küzdelmet kezdek a levélheggyel, mert annyira szeretlek titeket, hogy azt akarom, hogy meglegyen nektek a jó havi betevő levrov és jó legyen nektek, mert annyira szeretlek titeket, hogy nagyon. És még rajtatok kívül, akiket annyira szeretek, úgy érzem, hogy annyira szeretem a Tördöt, meg a Korrot (akit egyébként mégsem szeretek valószínűleg olyan nagyon, mert miközben azt mondom, hogy szeretem, közben arra gondolok, hogy bekaphatja mert mi itt robotolunk az újsággal mert annyira szeretünk titeket, ő meg Franciaországban lebzsel valahol), meg a Broáf Sándor laptervező grafikusművészt is. Pedig ilyet ritkán érzek, és ebből már egészen biztosan tudom, hogy a hőguta kiütéssel nyert. Na de még mielőtt összehullok van egy pár percem, addig kifillezem a levrovot okosságokkal, temetésemről később intézkedek. Jaaaaaa, hát de egy kis hülye vagyok, csak most jut csak eszembe, hogy mikor ezt a levrovot olvassátok már lassacskán vége a nyaralásnak meg a bulizásoknak és újra jön a suli vagy irány a munkahely, én meg ilyenkor szoktam mindenféle szívmelengetőt meg bátorítást meg efféléket nyomni, hogy ne legyetek olyan depik. Ezt most inkább úgy fogom csinálni, hogy kis könnyed levrovot fabrikálok, amit majd az első tanórák alatt vagy a főnök távollétében bármikor káros mellékhatások nélkül elolvashattok újra meg újra, nem fogja megülni a szervezeteteket. Levrov light! Tökéletes. Na nézzük.

GABONAPEHELY. Hi Braz! Képzeld láttam egy érdekes reklámot(mondjuk még nyár elején). A kissrác ül a gépe előtt és ugrál mint egy hülye. A Rainman 2 fut ha jól láttam. Később ugyanaz a srác a játékteremben egy KORMÁNNYAL játssza a Rainman 2-t (persze vmi demo megy).És ez egy gabonapehely reklám!!! Mindig tudtam hogy az összes reklám hülyeség, na de ilyet!? ■
<THOREUSZ>

Hm, na ezek után tudod kinek próbálják meg elmagyarázni, hogy a gabonapehely az egészséges, meg segít a szervezetnek, meg ilyesmi...

AJAJJ. Hello Brazil! emtomméirokmostneked leveletdetebiztosörülszhogyírokmertteszerkesztedal evrovtmegmindenúgyhogybiztosörülsznekihalevelet írnakneked.eztetalevéltetnemfontosalevrovbaberak nidehaúgygondolod hogy a közösség számára építő jellegűlehetrakdbecsáfrozenstein
Gabonapelyhet ettél?

HÉT MESÉK IDE JÓL NEKTEK. Holvolt és nem volt az Aiur bolygón túl de a Középföldön innen, volt egy nagy elhízott királyfi. Brazil mester volt a neve. Ennek osztán volt két vetélytarsa amely sosem hagyván neki meg nyugodalmát mindig zavarták, ezek levén Korr. és társa Törd.. A lényeg az, hogy tök a filko és a pókerben nincsen zsolidobás. Brazil mester ezt megtudván rögtön belekezdetta Ivorv írásába és még mindig azt írja ha a Korr. nem lopta el a sörr.-ét és ö nem ment el a szemközti boltba sörr.-t vásárolni.
Zöld a mező, Kék a fű
A Brazil meg a hímnemű.
Egyik kezében a sőrr. Lapul
A másik által a levrov alakul.
Zsebéből nem hiányzik a gumicukor,
Levrovjára minden olvasó ugor.
A lányokat is nagyra értékeli
Sötétedés utan pedig jól meg...hívja őket vacsorázni.
Mindenki magasztalja a Brazilt
Ezért küldik neki a sok emilt.
Az emilkék tartalma fontos számára,
Mert ez a mi őt úgy igazán hízlalja.
Az én emilemnek immán vége,
Brazil mester maradj soká élve.
■ (LORD VENOM)

Próbálok. Habár ezek és a hozzájuk hasonló levélkék ugyan sokkolóan hatnak időnként, most teljesen jól érzem magam tőlük, tulajdonképpen azt is mondhatnám, hogy tetszenek. Meg hát néha fontos meséket leközölni, azok ugyanis az olvasó fejlődését segítik elő, lévén mindből lehet valami tanulságot levonni... Konkrétan ugyan ezekből történetesen fogalmam sincs, hogy mit, de mert mivel rólam szólnak és mivel remekül töltik a helyet, és mert elég idiótának tűnnek, itt a helyük.

KONCENTRÁTUM. Üdvözöljük! Ön abban a szerencsés helyzetben van, hogy elsőként próbálhatja ki vizuális úton terjedő koncentrált baromságunkat! :):(:):(:):(:):(Ha Ön idáig jutott a levélben, akkor megfertőződött, minek tünetei:
- erős székelési inger sör bevitele után 10 másodperccel
- hányinger gumicukor bevitele után
Továbbá a végső stádium legutolsó tünete:
-Ön többet nem tud ránézni egy nőnemű élőlényre sem.
Gratulálunk! Ha Önnek sikerült az összes tünetet produkálnia, akkor Ön mostantól egy hülye barom! Gratulálunk! U.i.: Tegyél be a levrovba, mert ha nem, küldöm a következő adag koncentrátumot!
■ (LORD SPEEDYUS, MISKOLCRÓL)

Köszönöm szépen, de kihagynám. Tesztnek viszont teljesen jó lesz, kíváncsi vagyok, mennyire ellenállók a levrov olvasói az ilyen jellegű vizuális infekcióknak. Ha túl nagy a baj a következő levrovban majd leközlöm az ellenanyagot és intenzívebb sokkolókúrát indítok az egészséges és ellenálló levrovolvasó ifjúságét. Na egyébként én amit lehetett kipróbáltan, és szerencsére teljesen tünetmentes vagyok az elolvasástól számított sokadik percben is, vélhetően fejlett immunrendszeremnek köszönhet ez a szerencsés állapot. Persze a végső stádiumot nem tudom most tesztelni, de feltételezem az előző kettő nélkül nem következik be. Ha meg mégis, akkor nagy baj van, de hát akkor már mit lehet csinálni, ugye. Maximum közelebbi barátságba kerülök a Törd.-del vagy a Broáf Satyival, tényleg most nézem csak az édi kis dizájnerünknek milyen cuki kis lila színű rövidnacikája van... :)

ÚJ ALROVAT: REJTÉNYROV A LEVROVON BELÜL. Hi Braz! Fogadok hogy ekkora hülyeséget még nem pipáltál! **(Nana. Ilyenre te sose fogadjál látatlanban tív évnyi levrovszerkesztéssel a hátam mögött... Braz)** A célom egyszerű: hosszabb levrov Indítékom: az átlagnál egy kicsit erősebb bennem a mazoizmus.

Pfhúú, az vacak érzés lehet. Egészen pontosan fogalmam sincs ugyan mit az a mazoizmus, de tételezzük fel, hogy annyira nem lehet neked ettől olyan jó. Ezekkel az izmusokkal amúgy is jó lesz vigyázni, egyesek egész népek életét keserítik meg, mások, mint pl. a te izmusodhoz megtévesztésig hasonló mazochizmus sem jelent túl nagy élvezetet, vagy legalábbis általában, kivételek persze mindig vannak. A pontos definíció szerint például a mazochizmus: Sascher-Masoch gróf után elnevezett nemi eltévelyedés, amelynél fájdalomérzet szükséges a nemi aktushoz. Most már ezt is tudjátok, szóval igazán nem mondhatjátok, hogy a levrovnak az égvilágon semmi értelme nincsen.

Az első dolog, amit teszek: foglyul ejtem a Merényletre Oktatott Csillagfigyelő Yodamásolatot. Ezzel felhívom magamra a szerkesztőség figyelmét, az emberek megdöbbenve értesülnek érkezésemről. Ki ez az agyament elmeháborodott? - kérdezgetik majd megrettenve. Honnan a pokolból jött ez? És miért bújt egy Légimentésre és Alkudozásra Waptenírozott Mechanikus Adatgyűjtő Naszád bőrébe? Ha ezzel megvagyok, a következő lépés: elfoglalni a szerkesztőséget. Figyeld meg, ezután Kémkedésre Oktatott Radioaktív Robotok hordái szegődnek nyomomba, hogy parancsomra Beszivárgásra és Rádiózavarásra Alakított Zajkeltő Irányzó Lépegetőket építsenek. Nevem eggyé válik azzal a szörnyűséggel, amit az emberek úgy emlegetnek, hogy: Légifelderítésre Alakított Zónafigyelő Android Ezt suttogja majd halála előtt mindenki.
Végül aktiválom titkos fegyverem: a Hadviselésre Utasított Napelemes Orbitális Robotot amely előidézi a Légpárnás Irányzó Lyukkártyarendszert, ami az eltűnt szerkesztő helyébe lép és lesz olyan kedves, hogy ad még 3 oldalt levrovra. Ezek után előbújok űrállomásomból, a levrov immár 5 oldalas lett. (tessék összeolvasni a kiemelt betűket!) ■
(WACKY GRAVITY)

Két dolog egészen biztos. Először is te teljesen bolond vagy, amitől ne legyél rosszkedvű, sőt legyél inkább jókedvű, nem mintha a bolondság okot adna erre, de akkor már inkább legyél jókedvű, mint rosszkedvű, mert jobbkedvűnek lenni jobb mint rosszkedvűnek. (időnként kicsit bánt, hogy menynyire porig alázom ezekkel az okosságokkal a legrégebbi keleti bölcsek tanításait is, de sajnos nem tehetek róla, ennyire zseni vagyok). Másodszor pedig hurrá, végre van valami új is a levrovban, ez pedig a rejtvény, éljen a változatosság. A helyesen minden nagybetűt összeolvasók és pontos megfejtést beküldők között a levrov újraolvasását sorsolom ki. Beküldési határidő szeptember 19. 23 óra 14 perc 3 másodperc, a borítékra írjátok rá: felbontás nélkül megsemmisítendő. Ja, és jobbulást kívánok.

ÉRTELEM LIGHT. Hello. Én nemtom hogy vagytok vele, hogy izé, de szerintem nem jó dolog, hogy

megölték Illidant, meghogy Furion-ból Malfurion lett a hülye kosával együtt utálom! Ehh ennyi na csá Joska

Tudom, hogy nem az én dumám, de: én kérek elnézést.

PONTOCSKÁKBA SZEDETT KÉRDÉSEKKEL TELELÉVŐ LEVÉL, AMI MÁR RÉGEN VOLT, PEDIG SZERETJÜK, DE TÉNYLEG. Csá Brazil! Hogy smint??? Nagyon jó az újság!!!! satöbbi. 1: Nem tudod megadni a 2003/7 levrovban a lány megmondja emilcimét? 2: Nem lehetne valami jó pörgös (unreal tournament féle) FPS játékot? 3: Te tudnál valami jó de lehetőleg olcsó számítógéphez való botkormányt ajánlani ??? Tegyél be a levrovba mert minden Gamer magazinom gyűrődés nélkül megvan!!! Na csak ennyit akartam !!!! Üdvözlettel: DENZER

1. Nem. 2. Nem. 3. Nem. 4. Nem. Ja, már mindegy.

NYELVMŰVELÉSI ALROVAT. Eszperente nyelven kellene elfecsegnem neked eme levelet, de nem teszem, s nem fecsegek.Le kellene verjelek. De nem teszem meg. Megkegyelmezek ez egyszer (lehet nem merem?) Mentem: Eszperente Mester Ne menjek?

De.

STÁBFOTÓ ÉS SZOBOR. szia brazil! Már többször említetted, hogy a gameronline-on van valahol stáb foto. HOL? Nagyon kéne mert kép nélkül nem tudok szobrokat csináltatni! Pliz ird meg a pontos helyét!

Íme a pontos hely: .... Nem tudom ez mennyivel visz előre, de remélem tudtam segíteni. Biztosan kellenek ezek a szobrok? Messze földön híres szerénységünkből adódóan nagyon ellene lennénk ennek a dolognak. Annyira, de annyira nem szeretnénk, ha a Hősök teréről elszállítanák máshová eleink szobrait csak azért mert már minket akar a tömeg ott látni. Komolyan, nekem tetszik a Hősök tere úgy ahogy van. Megérted, ugye?

ÉLETJEL. Szevvvaaa, Brrrrazzzilll!!! Hajnali 3/4 2-kor gondolt egyet óriási méretű és agyonbarázdált agyam, és úgy döntött, hogy üzenetet küld ujjakban végződő csápjaimnak, hogy pötyögjenek egy levelet. Neked. Jó, mi? **(Lehet más véleményem? Braz)** Képzeld el, hogy nagy baj van! Agyam (amely mint említettem, nagy és barázdált) felfogott valamit a látóidegek által küldött információkból, melyet az a két bogyó érzékelt az orrom felett. Pontosabban semmit sem, mivel NEM láttam (könny cseppenik le a baráti társaságom arcán) az augusztusi Gamert! Ez miért lehet? Talán egy gonosz ueffó rátokdobott egy icike-picike 273.24 tonnás meteorbogyót? Erre gondolni sem merek! Lécci tegyél be a LevRovba, mert csak így tudok meggyőződni arról, hogy éltek! Köszi! L BANDEE

Kejne pánik, megvagyunk, jól vagyunk, okosak vagyunk, szépek vagyunk, ilyesmik. Semmiféle ufó nem dobálózik itten semmivel, a valóság ennél sokkal prózaibb, ilyenek lehetnek az okok, mint: 1. Lusta voltál és nem mentél el az újságoshoz megvenni. Ez egyes, írd be az ellenőrződbe. 2. Elmentél az újságoshoz, de nem volt már Gamer. Ez nem csoda, ugyanis viszik a népek mint a cukrot, marha jó újság, nem is csoda. Viszont egyre nagyobb bajok vannak az utcai terjesztéssel ami nem rajtunk múlik és nem csak mi vagyunk az egyedüliek akik szenvednek tőle. Tessék szépen nyomatékosan kérni az újságos bácsitól a Gamert, majd csak szerez valahonnan. Ha meg nem akkor azzal jártok a legjobban, ha előfizettek de iziben. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy csak jól járhattok vele: olcsóbban kapjátok az újságot, biztosan kaptok újságot, és mindenek felett elmondhatjátok magatokról, hogy Gamer előfizetők vagyok. Az meg már valami, nem? Tényleg, miért is nem fizettél még elő? Na hozd ki az ellenőrződet, ez marha nagy karó. Csekket küldjek?

TÖRD(ELÉSI) PROBLÉMA. Üdv! Gyanítom, hogy a törd a felelős az szövegek beszerkesztéséért az újságba, úgyhogy üzenem neki: hibázott! A 2003/04 -es számban a mentőöv rovatban van egy bekezdés a Thief The Dark Project-el kapcsolatban - azt én írtam, de az aláírásom viszont átkerült a Mafiás bekezdéshez! Ez végzetes hiba, hatalmas fekete pont jár érte. Azt csak a jó kedvemnek köszönheti, hogy nem küldtem rá a kommandósokat...Sz'al Braz, mondd meg neki, hogy most megúszta, de legközelebb nem lesz ilyen szerencsés ... :) Amúgy jó a újság, meg a levrov is ... :) JBZ UI: Ez az aláírás a helyén legyen! :):D

(Csak az ügyvédem jelenlétében vagyok hajlandó átvenni a fekete pontot! Ui.: Csak aki dolgozik az hibázhat. Én dolgoztam, ez volt a hiba - a törd.)

Nem, nem, nem és nem. Egy ilyen problémát nem lehet egy fekete ponttal elintézni. Ez ugyanis fontos, nagyon fontos, rettenetesen fontos. Egy feketeponttal ez nincs letudva. Igenis küldjed a kommandósokat, vagy inkább gyere ide te magad, és ezt a figyelmetlen Tördöt igenis csak tessék jól elnáspángolni, adjál neki nagy tockosokat, verd ki a fogait, szereld le a fülét vagy mittudomén mit csinálj még vele, egy a lényeg, nehogy már jól érezze magát. Amúgy szeretem ám a Tördöt, mondjuk néha nem, most sem, kivette a hűtőből az utolsó sörömet. Mégse küldjed a kommandósokat, majd összeverem mindjárt a fejét én magam, jól. ***(1. Nem a te söröd. 2. Ha igen, akkor sincs semmi közöd hozzá. 3. Nem te vagy a párom. 4. Kussolj! - a törd.)***

NYEREMÉNY. Hello! Örömöm levélbe foglalom: múltkori számnál gondoltam 1et, és kettő lett belőle! Vettem nyílt levelező lapot a postán (kb. 8ft/db) és az összes nyereményjátékra beküldtem a választ, és NYERTEM, méghozzá 2-őn is! THX GAMER! (láttam a képet rólatok, szédült társaság....:)) PATIK FERENC

Gratulálunk! Na látjátok népek, nem is nyúlom le mindig az ajándékokat. :)

PÁLYAVÁLASZTÁSI TANÁCSADÓ. Na szevasz Brazil. Tudom, hogy a jelentkezés a főisikre/egyetemekre még odébb van, de már most hasznos lehet egy tanács azoknak, akik ez előtt állnak. Én spec. a BME-t csak azért jelöltem elsőként, mert fater olyan botrányt nyomott volna, hogy a ház szétesik. Egyébként oda akartam a legkevésbé menni. Megjelöltem még az SZTE-t, oda akartam menni. Na most a lényeg: FELVETTEK A BME-RE, AZ UTOLSÓ HELYRE, AHOVA MENNÉK. Tudom, hogy ez az így járás tipikus esete, de 1 jó tanács azoknak, akik az idén fognak jelentkezni: SOSE jelölj meg olyan iskolát, ahova TE (vagyis ne a család, etc...) sosem mennél, mert megszívod, mint a torkosborz (meg én).Csak ennyit akartam, amúgy király az újságotok. Joe Ui.: ha netán leközölnétek, inkább név nélkül tegyétek. Köszi

Ehhez nem is tennék hozzá semmit, tessék szépen megfontolni mindenkinek és okosan dönteni. Nem akarok atom gyenge közhelyekkel dobálózni, de az mégiscsak teljesen igaz, hogy magatoknak tanultok, és nem másért meg másnak, és még az is lehet, hogy az életben olyan dolgot fogtok csinálni mint amilyen iskolába jártatok. Néha előfordul.

MENTŐÖV EXTRA. Olyan kérdésem lenne ami tényleg gagyi: Le tudnád nekem írni azokat a határokat ami után új figurát kapok? na meg hogy milyet! Előre is köszönöm! KIRÁLY A GAMER ÉS AZ OLDAL IS!!! CS. TAMÁS

Öööööööö, izéééééé.

MEGVILÁGOSODÁS. Ne tudjátok meg mit éreztem amikor végre előfizettem az újságra és észre veszem hogy a Broken Sword 2 a teljes játék. Legszivesebben azonnal írtam volna egy levelet nektek hogy menjetek abba a jó édes büdös nagy...hogy van képetek ilyen ősrégi játékot leadni. De aztán rá vettem magam hogy bele nézzek, és mit látok?
Első ránézésre kicsit pixeles de aztán kirajzolódik az a gyönyörű rajzfilmszerű grafika. Nagyon tetszett benne az a sok fejtörő is (végre nem csak frageket kell szereznem). Rég nem láttam ilyen játékot ami képes ennyi időre lekötni. Manapság ugyanis mindenki a kinézetre megy. A még meg nem jelent játékokra is azt mondják hogy vegyétek ezt a játékot mert szépen néz ki. Amikor meg elé ülnénk vele játszani kiderül hogy a játékélmény nulla. Persze tisztelet a kivételnek, na és persze nektek hogy képesek voltatok annyi szép napot varázsolni nekem ezzel a gyöngyszemmel. SZABÓ TAMÁS

Ugye, ugye. Elég sokan vagytok azzal úgy, hogy meglátjátok az aktuális teljes játékot, meg a gépigényt, esetleg a kiadás dátumát és már dobjátok is félre, mert az csak vacak lehet. Pedig mint a fenti példa is mutatja talán megéri kipróbálni, hátha bejön. Mi bajotok lehet? Max játszotok egy marha jót egy régi játékkal. :)

SZABADJÁTÉK. Hi Braz! Az Enemy Territory tényleg önálló játék? Ingyen letölthető? Honnan? Szeva: CINGÁR

Igen, az ET tényleg egy tejesen önálló játék, szabadon letölthető és nem kell hozzá az alap Wolfenstein se. Meg is adok mindjárt két címet ahonnan leszedhetitek: games.activision.com/games/wolfenstein, www.3dgamers.com/games/wolfensteinet, tetszés vagy sebesség szerint válasszatok. Van Windows és Linux kliens meg szerver is. Azt mindenképpen jó ha tudjátok, hogy ez csak multiplayer játék, bár annak állítólag nagyon jó, például van multiplayer campaign és a karakterek xp-t is kapnak. A csak multi mivolta az oka amiért nem került fel a CD mellékletünkre, de ha komoly igény jelentkezik rá akkor LaWMaN kollégát megfűzöm, hogy passzírozza fel valahogy.

ZÁRÓRA. Szeva Braz. Amùgy meg màr este van, ùgyhogy akkò jòccakàt. Enyi!

Éppen én is valami ilyesmit akartam mondani, finoman utalva ezzel arra, hogy ideje érzékeny búcsút vennünk egymástól. Legyetek erősek és vészeljétek át a szeptemberi iskolakezdést, bírjátok ki a melóhelyet, legyetek nagyon jók vagy ne, hízzatok szépen tovább jó nagyra, és természetesen éljenek a csajok. Pusszantás mindenkinek, jövő hónapban megint lesz valami.

BRAZIL@IPMA.HU

SMS-FAL

Ehavi gyöngyszemek...

MIKOR JELENIK MEG A JEDI ACADEMI A KOTOR? SZOMBAT SANDOR

A Jedi Academy várhatóan szeptember eleje, a KoTOR pedig 2004 tavaszán.

SMS BOMBAAAAAA!!!

SEX BOMBAAAAAAA!!!

Szasz Brazil! Te milyen sört szeretsz! Ketnen Jack

Finomat, csapoltat. :)

HOL TUDOM MEGVENNI A MORROWIND: BLOODMOONT? MENNYIBE KERUL? FARKASTESTVER@FREEMAIL.HU, ES MI KELL HOZZA? FARKASTESTVER

Az alap Morrowind kell hozzá, kb. hatezer forint.

HELLO!HA FELRAKOM A DIRECTX 9.0-AT AKKOR A 8.1-ET MAR NEM TUDOM VISSZARAKNI?

Nem, csak a windows újratelepítésével. (Van rá nem gyári uninstaller.)

HI ALL - A MINAP KEZDTEM EL A GHOST MASTER-T.JO LENNE HA FELPAKOLNATOK A MAGYAROSITASAT A CD-RE HA LESZ. THX BLACKFOX

A magyarítások ügyében a rovat vezetőjének írj levelet. Ide: lawman@ipma.hu

HOL TALÁLHATÓAK AZOK A STÁBFOTÓK??? GANXTA B

Jó kérdés. :)

HONNAN SZEDHETEM LE A POKOLI SZOMSZEDOKAT?

Tipp: Egy szoftverbolt nevű helyen juthatsz hozzá...

HELLO!MIKOR LESZ MAR VALAMI AUTO SZIMULATOR? PL:RALLY TROPHY,COLIN MC RALLY 2! JO AZ UJS. DE LEHETNE TÖBB ROVAT A CD-N!ÜDV

Reméljük a következő havi teljes játékunk minden igényedet kielégíti :)

HELLOSZTOK CSAK AZT SZERETNEM MEGKERDEZNI HOGY LESZ-E A KOZELJOVOBEN MEG EGY AUTOS SZIMULATOR? EGYEBKENT SIRALY A LAP! ZSOLT

Nem is tudom, talán nézd meg mi lesz a következő teljes játék...

HEPPY BÖRZDAY TUJÚ, GAMER MAGAZIN! EL SE HISZEM, HOGY MAR 1 ÉVES A GAMER. SOK SIKERT TOV}BBRA IS! ÁDIOS, TOV}BBI JO SZERKESZTÉST. SMS BY TÉBANYAI RADIR MAN!

Köszi! :)

HELLO! MR ZOLEE VAGYOK MEGVETTEM AZ AUG-I GAMERT ES AZT SZERETNEM MEGTUDNI HOGY MIKO SZÜNT MEG A DIABLO2 ROVAT? ES BESZEREZHETEM VHONAN FULL ROVATOT?

A rovat a 2003/ 4-es számban volt utoljára. Az előző részeket természetesen az ezt megelőző korongjainkon megtalálod.

KERDESEM A TRAINZAL KAPCSOLATOS VAN A m6001.cdp (NOHAB MOZDONY) FILE MEGSZERETNEM KERDEZNI HOGY MIT KELL CSINALNOM EZZEL HOGY BENNE LEGYEN A JATEKBA

Mivel a Trainz csapat éppen nincs kéznél, ezért csak azt tudom javasolni, hogy fordulj hozzájuk a kérdéseddel. Az e-mail címüket megtalálod a Trainz rovatban a CD mellékleten.

KIRALY AZ UJSAG! OLD MAN: MIÉRT CSAK INTEL-ES CUCOKAT TESZTELSZ. A HARDVER FORUM LEHETNE HOSZAB!! OLD BOY

Az üzeneted átadtuk neki...

HI SEGITSEGET SZERETNEK KERNI TOLETEK AZ ALABBIAKBAN. ELAKADTAM A LIFTBEN. JELENLEG A 2. ES 3. SZINT KOZOTT VAGYOK VAN ITT MEG EGY ROSSZARCU EMBE

A félbemaradt mondatból ítélve túl hangosan gondolkodtál :), a segítség már késő, a fekete zsák mekkora legyen?

HELLO! A SPLINTER CELL-HEZ TEGYETEK MÁR BE VÉGIGJÁTSZÁST!!! ELŐRE IS KÖSZ FALCON!

A CD-n az extra/leírások alatt megtalálod.

ELADO ALIGHASZNALT DUPLAFELNIS, 4 HENGERES, TORZSKONYVEZETT, OSSZKOZMUVES PORCICA 30 SZAZALEKOS BEEPITHETOSEGGEL. JELIGE:NAGYI INNI KONYAK

Mi nem kérjük, köszi. Esetleg valaki befogadná? Ha igen, írjatok a ggo@ipma.hu címre, jelige adott.

LÉTEZIK GB A EMULáTOR VIKI

Igen, létezik.

A VZ E-MAIL CÍMÉT MEGSÚGNÁTOK LÉCI?

Az újság elejében, a közreműködőknél megtalálod, ha mégsem, akkor vzoli@ipma.hu

MIKOR JELENIK ME AZ AGE OF EMPIRES 3.?

Azt mi is szeretnénk tudni.

MIKOR RAKJATOK FEL A CEDERE A POSTAL 2 PATCH-ET? - LOVEBIRD

Most nézd meg!

HI!VAN EGY KIS PROBLEMAM.CIKKIRO SZERETNEK LENNI DE NEM TUDOK MIROL IRNI MERT MIRE MEGSZERZEK EGY UJ JATEKOT ADDIGRA TI MAR TESZTELTETEK.MIT TEGYEK? DEPIR

Nem gond, próbacikket bármelyik játékról írhatsz, akár jóval régebbiről is, az hogy mi írtunk-e róla, nem fontos.

Ha kész a munkád, küldd el a Lilynek, ide: lily@ipma.hu

CSUVIDÁZOM AZ EGÉSZ BANDÁT! HÁ TIJETEK A LEGJOBB MAGZIN A WORLDON! CSAK A FULLGÉM LEHETNE MÉG ÜTÖSEBB! ÉLJEN A GURU! BANZÁÁÁJ!

Banzáj!

NAGYON YO A STAR WARS JEDI ACADEMY IRJATOK VEGIGJATSZAST, MERT MAR VEGIGVITTEM L_—3C500

Hmm, ez érdekes, mert a PC-s verzió még nem jelent meg, csak az interneten terjed egy illegális béta verzió...

NEKEM MÁR SENKI SE VÁLASZOL?!

Senki? :)

VIGYÁZZATOK MERT SEEMON ELJÖN ÉRTETEK!

Vigyázunk! <A Gamer Team óvatos, szemfüles.> És szeretettel várjuk. ;-)

HELLO MINDENKI! A BRAZIL HAZUDOTT AZ AGUSZTUSI LEVROV VÉGÉN, KIVÉVE HA TÉNYLEG NEM Ö SZERKESZTI AZ ŐSLÉNY ROVATOT.

Nahát, mégiscsak én lennék? Braz

HOGYAN LEHET HTML-BE HATTERET ES KEPET BETENNI? A NEM MUKODIK! JO A GAMER. BALIII

Attól függ... mondta a Lawman. Mondanivalója hosszabbnak tűnik, ezért inkább írj neki (lawman@ ipma.hu).

UGY HALLOTTAM KIJÖTT A DIABLO 2-HÖZ AZ 1.10-ES PATCH.EZ IGAZ?HONNAN LEHET LETÖLTENI?GRANDGONE.

Igaz. Szokás szerint a hivatalos honlapról (is). Link: www.blizzard.com

HELLO!NEM EREDETI DIABLOVAL VAGY WAR3: FROSEN THRONNAL FEL LEHET MENNI BATTLE.NET-RE? GRANDGONE.

Nem.

HI GAMER! NEM TALALOM A BS2 MAGYARITASAT A TOBBI MAGYARITAS KOZOTT A CD MELLEKLETEN! RAJTA VAN EGYALTALAN? HA IGEN AKKOR HOL, HA NEM AKKOR MIERT!

Mert nincs rajta, mivel a jogok az EVM-hez tartoznak, csak az ő oldalukról töltheted le.

HELP MI ITT KESZTHEjjjEN KERGET A FOLEN POSTAS 15HP-LYA VAN MÉG CSAK 99,56 SZINTUVAGYOK MIT CSINALJAK GYORSAN MERT LEMERÜL A SZTAMINAM

Ájulj el!

MIKOR JELENIK MEG A HALF LIFE 2? CSA.KIRALY AZ UJSAG!

Remélhetoleg még az idén.






LARA CROFT: TOMB RAIDER - AZ ÉLET BÖLCSŐJE

EREDETI CÍM: LARA CROFT: TOMB RAIDER - THE CRADLE OF LIFE - AMERIKAI, 2003. **RENDEZTE:** JAN DE BONT **ÍRTA:** DEAN GEORGARIS **SZEREPLŐK:** ANGELINA JOLIE, GERARD BUTLER, CIARÁN HINDS, NOAH TAYLOR, CHRISTOPHER BARRIE **FORGALMAZÓ:** UIP-DUNAFILM **MOZIBEMUTATÓ:** 2003. SZEPTEMBER 4.

SIKER VAGY BUKÁS? A számítógépes- és konzoljátékok mindig remek alapanyagul szolgáltak Hollywood számára egy-egy látványos akciófilmhez, ám ezek közül elég kevésnek adatott meg az igazán nagy siker. A Double Dragon - A medál hatalma és a Jean-Claude Van Damme főszereplésével készített Street Fighter - Harc a végsőkig például egész egyszerűen eltűnt a süllyesztőben, a Super Mario Bros pedig addig sem jutott el, hogy idehaza egyáltalán forgalmazzák. A sors iróniája, hogy a legnagyobb kudarcot pont az egyik legjobban sikerült darab könyvelhette el: a Final Fantasy - A harc szelleme két év elteltével is a computeranimációs-filmek etalonja, melyhez hasonlót maximum az ugyanazon gárdától származó az Osiris utolsó útja című mozikban is vetített Animátrix-epizódban láthattunk.



Hosszú ideig talán csak a Mortal Kombat első része számított nyereségesnek, ám az áhított 100 milliós bevételi határt az Államokban nem sikerült elkönyvelnie. Lara Croft azonban 2001 nyarán - nagyjából egy hónappal megelőzve a Final Fantasy kudarcát - jött, látott és győzött: az Eidos dédelgetett üdvöskéje bemutatásának hétvégéjén a dobogó első helyén nyitott, összbevételét tekintve pedig nemcsak hogy elérte, jócskán meg is haladta azt a bizonyos 100 milliót, mely egyúttal garanciát jelentett a folytatásra.

LECSERÉLŐDÖTT STÁBTAGOK. Az áhított második rész pedig két év elteltével meg is érkezetett - a címszerepben természetesen ezúttal is az Oscar-díjas Angelina Jolie-val, aki mint azt már korábban bebizonyította, megfelelő testi adottságokkal bír Lara Croft megformálásához. Larának az új történetben egy megszállott Nobel-díjas tudóssal, Jonathan Reiss-el (Ciarán Hinds) kell felvennie a harcot, aki világuralomra törő reményekkel Pandora Szelencéjének megszerzését tűzte ki céljául. Illetéktelen kezekbe kerülve olyan gonosz erő szabadulhat fel, ami akár a világ pusztulását jelentheti: kezdetét veszi hát kettejük Görögországon és Kínán keresztül egészen Afrika szívéig tartó ámokfutása.

A film készítői tisztában voltak vele, hogy nem süthetik el még egyszer ugyanazt, mit két éve, így a gárdát a főszereplőket leszámítva teljesen lecserélték. A stafétabotot Simon West-től ezúttal a pályáját kiváló operatőrként kezdő Jan de Bont (többek között a Drágán add az életed!-et, Halálos fegyver 3. részét és az Elemi ösztönt fényképezte) vette át, aki a Féktelenüllel próbálkozott meg először a rendezéssel. A forgatókönyvet Steven E. de Souza és James V. Hart történetéből a mostanában eléggé felkapott Dean Georgaris írta (itthon előreláthatólag jövő év februárjától látható a nevéhez fűződő A felejtés bére című sci-fi-akciófilm Ben Affleck és Uma Thurman főszereplésével), az operatőri feladatok pedig az új Star Wars trilógiát is jegyző David Tattersall látta el.

MEGTERHELŐ ELŐKÉSZÜLETEK. A vitathatatlan színészi talentuma mellett korábban merész szerepvállalásairól (Gia - Kifutó a semmibe, Eredendő bűn) és viharos magánéletéről ismert Angelina Jolie az Oscar-díj átvétele után azt nyilatkozta, hogy azért vállalta el a Tolvajtempó női főszerepét, mert az Észvesztő kimerítő munkálatai után szüksége volt egy minimális erőbedobást igénylő, ám annál nagyobb pénzzel kecsegtető szerep eljátszására. Pedig egy-egy akciófilm a színészek számára legalább annyira megterhelő lehet, mint a ko-





moly drámai alakításoké: igaz, míg előbbiben inkább a mimika, addig itt a megfelelő kondíció az elsődleges szempont. Erre remek példa a Tomb Raider második része is, melyben Angelina keményen megdolgozott a 12 millió dolláros gázsijáért (az első filmért még „csak" 7 millió ütötte a markát). Jóval a forgatás megkezdése előtt beleásta magát a különféle harcművészeti ágakba - mint amilyen például a kickboksz -, de ugyancsak nélkülözhetetlen volt, hogy jól bánjon a fegyverekkel, kiválóan lovagoljon, jetski-zen és motorozzon.

A megterhelő gyakorlatokat a film akciójelenetei indokolják: az egyik jelenetben gyakorlás gyanánt Lara birtokának udvarán, lóháton céltáblákra lövöldözik, míg máskor a Kínai Nagyfalon motorral közelíti meg ellenfele tartózkodási helyét - és akkor még nem is esett szó a számtalan közelharcról, hiszen a filmben a szexis kalandorunknak nem egy komoly ellenfele akad. Közülük kiemelendő a Jonathan Reiss-t alakító ír Ciarán Hinds, akit mostanában számtalan nagy hollywoodi produkcióban láthattunk (pl. A kárhozat útja, A rettegés arénája), jobbára hasonlóan negatív szerepkörben. Mivel Az élet bölcsője részben német befektetők pénzéből készült, talán nem meglepő, hogy Reiss jobbkezét Németország korábban mérsékelt sikereket elérő import cikke, Til Schweiger (Felpörgetve) formálja meg.

A szerelmi szálnak köszönhetően Lara Croft karakterének új oldalát is megismerhetjük: a Pandóra Szelencéjének megszerzésében segítségére van egy Kazahsztánban raboskodó egykori ügynök, Terry Sheridant, akit korábban gyengédebb viszonyok fűztek a sírrablóhoz. Egymás iránti érzéseik az életveszélyes helyzetek közepette ismét felszínre törnek, kérdés persze, hogy Larához hasonlóan Terry felül tud-e kerekedni saját kapzsiságán az áhított cél elérése után. A férfit egy vélhetően komoly karrier elé néző skót színész, Gerard Butler kelti életre, aki komolyabb szerephez eddig a 2020: A tűz birodalmában jutott, de látható lesz a jövő márciusban a hazai mozikba kerülő nagyszabású sci-fiben, az Idővonalban is. Ha pedig hihetünk a legfrissebb pletykáknak, sikerült elnyernie a régóta halogatott Operaház fantomja új moziváltozatának címszerepét.

'ACTION!' A forgatás három kontinensen, Európában, Ázsiában és Afrikában zajlott. Érdekesség, hogy a Luna Templom mellett az eredeti helyszín használata helyett a Sanghaiban található Virág Pagoda terét is felépítették a Pinewood Stúdióban, mely korábban megannyi nagy sikerű film, köztük a James Bond-széria belső forgatási helyszínéül szolgált.

Bár az akciójelenetek jelentős részét Jolie örömmel vállalta, a legmerészebb mutatványoknál természetesen igénybe vették kaszkadőrök segítségét. Ezek közé tartozik az a filmben vágás nélkül látható jelenet, amikor a két főszereplő egy hongkongi felhőkarcoló tetejéről távozik, a speciális öltözéküknek köszönhetően könnyedén „lebegve" becélozzák maguknak azt a hajót, ahol landolni szeretnének, majd a föld közelébe kinyitják az ejtőernyőjüket.

A hat hónapos forgatás során a stáb ellátogatott Görögországba (a nyitány helyszíne ugyanis Santorini szigete), majd ezt követően Walesbe költöztek - itt rögzítették ugyanis a Kínában játszódó jeleneteket. A történetben továbbá fontos szerephez jut Afrika is, hiszen a film utolsó negyedében ide utaznak hőseink, hogy komoly megpróbáltatások közepette eljussanak az élet bölcsőjéig.

A VÉGEREDMÉNY. Jan de Bont a Tomb Raiderrel végre visszatért gyökereihez: a mérsékelten sikerült Átok utáni négyéves hallgatását megtörve most ismét olyasmihez fogott, amihez a legjobban ért - kalandelemekkel fűszerezett akciófilmet készített, mely ugyan egészen biztosan nem fog az Indiana Jones-hoz hasonlóan maradandó élményt nyújtani, ám ha a kétórás játékidő egésze alatt szórakoztat, már el is érte a kitűzött célt.

Ehhez a rengeteg szemet gyönyörködtető helyszín és az igencsak dekoratív, szó szerint teljes mellbedobással küzdő Angelina Jolie garantálja a megfelelő számú látványosságot, no és persze néhány komolyan véletlenül sem vehető, teljességgel irreális akciójelenet: a film nyitójelenetében például Lara szemből bebokszol a víz alatt sikító(!) cápának, majd az uszonyába megkapaszkodva viteti fel magát a felszínre, hogy onnan stílszerűen egy tengeralattjáróval távozzon. Az sem elhanyagolható szempont továbbá, hogy hősnőnk karaktere a behozott szerelmi szálnak köszönhetően sokkal emberibb lett, mely némi esendőséget kölcsönöz jellemének, ráadásul a Lara Terryhez fűződő viszonya még a befejezésre is tartogat némi fordulatot.

Az élet bölcsője mindezek függvényében a megszállott Lara/Angelina rajongóknak nyugodt szívvel ajánlható, legfőképpen pedig azoknak, akiknek már az első rész is bejött: ők ezúttal sem kapnak zsákbamacskát, sőt könnyen lehet, hogy a korábbinál még nagyobb élménnyel hagyják el a vetítőtermet.

SzB



> **GYERE VELÜNK MOZIBA!**

A UIP-Dunafilm, a magyar film forgalmazója 2003. szeptember 3-án 20 órakor a Gamer magazin olvasóinak – 50x2 fő számára – bemutató vetítést szervez a Palace Westend filmszínházban a Westend City Centerben.

A jegyeket a 350-8179-es telefonszámon lehet igényelni szeptember 1-jén, szerda 10 és 13 óra között. A jegyigényléseket „érkezési" sorrendben kezeljük.

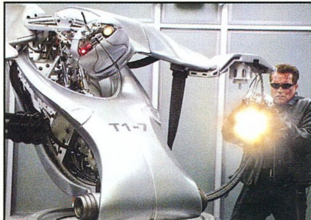
A szerencsés telefonálók a jegyeket másnap, szeptember 2-án, kedden a szerkesztőségben vehetik át, 10 és 15 óra között, a Gamer magazin szeptemberi számának felmutatása ellenében.

TELEFONÁLJ ÉS NYERJ KÉT JEGYET!



TERMINÁTOR 3.: A GÉPEK LÁZADÁSA

Eredeti cím: Terminator 3: Rise of the Machines - amerikai, 2003. **Rendezte:** Jonathan Mostow **Írta:** John Brancato, Michael Ferris **Szereplők:** Arnold Schwarzenegger, Nick Stahl, Claire Danes, Kristanna Loken **Forgalmazó:** InterCom **Mozibemutató:** 2003. augusztus 21.



Amikor 1984-ben bemutatták a Terminátort (itthon először a kevésbé hangzatos Halálosztó címet viselte), még nem volt több olcsó költségvetésű sci-fi akciófilmnél, amely elsősorban a címszereplő osztrák izompacsirta, Arnold Schwarzenegger karrierjét lendítette elő. Az évek múlásával azonban a film az egész műfajra nagy hatással volt, és túlnőve saját korlátjain hatalmas rajongótáborral büszkélkedhet.

A megalomániásnak tartott James Cameron a régi szereplőgárdával 1991-ben elkészítette a lényegesen magasabb büdzséjű folytatást: ugyan a Terminátor 2. - Az ítélet napja a megbékélés jegyében némi mondanivalóval felvértezve inkább az egész család igényeit igyekezett kiszolgálni, ám fordulatos forgatókönyvének, kiváló akciójeleneteinek és mérföldkőnek számító különleges effektusainak köszönhetőn máig az egyik legmonumentálisabb hollywoodi produkciónak számít.

A harmadik, A gépek lázadása alcímet viselő résznek éppen ezért nagyon nehéz dolga van: a stábból távozott az akcióveterán James Cameron, a helyét pedig a kezdő Jonathan Mostow vette át (U-571). A pattogós zenéért felelős Brad Fiedelt a nem túl ismert Marco Beltrami (Penge 2.) váltotta le, ráadásul a szereplőgárda is némiképp megváltozott: Sarah Connor (Linda Hamilton) ezúttal teljesen kimaradt a történetből, a fiát korábban megformáló Edward Furlongot drog- és alkoholgondjai miatt pedig Nick Stahlra cserélték. A rekorder költségvetés (egyes források 170, míg mások 200 millió dollárt emlegetnek) mindenesetre még ennek fényében is garantálja a nem mindennapi látványosságot, melyben a magyar közönségnek augusztus 21-től lehet része.

OLASZ NYELV KEZDŐKNEK

Eredeti cím: Dogme # 12 - Italiensk for begyndere – dán-svéd, 2000. **Rendezte:** Lone Scherfig **Írta:** Lone Scherfig **Szereplők:** Anders W. Berthelsen, Anette Stovelbak, Peter Gantzler, Ann Eleonora **Forgalmazó:** Best Hollywood **Mozibemutató:** 2003. szeptember 25.

Dániai kisvárosba költözik Andreas, a segédlelkész. Egyik újdonsült ismerőse tanácsára hamarosan beiratkozik a rendhagyó esti olasz nyelvtanfolyamra, ahol közelebbről is megismeri a városka különc, de kedves lakóit és azok személyes problémáit.

1995-ben elismert rendezők - élükön a cannes-i kedvenc, Lars von Trierrel - létrehozták a dán Dogmát, melynek elsődleges célja, hogy felhívja a figyelmet a jól megírt forgatókönyv fontosságára egy olyan Hollywood uralta világban, ahol az alkotóknak kizárólag a látvány számít. A Dogma ennek elérése végett visszanyúlik a filmkészítés gyökereihez: többek között kiköti, hogy a filmet csak és kizárólag kézi kamerával lehet leforgatni, mesterséges fények és különleges effektusok, valamint zene használata nélkül. Az elmúlt évek során jó néhány Dogma-film (pl. Születésnap, Idióták, Mifune utolsó dala, Hogy szeretsz?) hozzánk is eljutott, a lista pedig az Olasz nyelv kezdőknek révén most újabb taggal bővül.

A puritán filmes eszközök általában akkor válnak zavaróvá, ha a cselekmény nem tudja lekötni a nézőt. Szerencsére esetünkben erről szó sincs: a korábbi Dogma-filmektől eltérő módon Lone Scherfig kedves, szeretnivaló vígjátékot készített, melyben azért a történet drámai élét sem veszi félvállról. Ennek függvényében könnyen lehet, hogy az Olasz nyelv kezdőknek végre-valahára nem csak a művészmozik szűk közönségéhez jut el.



> ODEON JÁTÉK

A világ második legjobb gitárosa című Woody Allen-filmben ki alakította a férfi főszerepet?

A megfejtők között az Odeon (1137 Budapest, Hollán E. u. 7.) jóvoltából három Agyament Harry DVD-t sorsolunk ki.

Beküldési határidő: 2003. szeptember 15.

COWBOY BEBOP

Eredeti cím: Cowboy Bebop: Tengoku no tobira - japán, 2001. **Rendezte:** Shinichirő Watanabe **Írta:** Marc Handler, Keiko Nobumoto **Forgalmazó:** Warner Home Video **DVD specifikációk: Hang:** japán, angol, orosz (5.1) **Kép:** 16:9 (1.85:1) **Felirat:** magyar, angol, arab, cseh, dán, finn, görög, hindi, norvég, lengyel, orosz, svéd, török, angol (nagyothallóknak) **Lakossági megjelenés:** 2003. szeptember 9.

A „rajzfilm" szó hallatán bizonyára mindenki a gyerekkora kedvenc meséire gondol. Nem így a japán animáció felemlegetésekor, hiszen ezek jelentős része kizárólag a felnőtt közönség számára készül. Ugyanez elmondható a pályafutását többrészes TV sorozatként kezdő, egy jövőbeli fejvadász-űrhajó legénységének kalandjait végigkísérő Cowboy Bebopról is. A nagy sikerre való tekintettel az alkotók idővel belevágtak a moziváltozat elkészítésébe, mely most kiváló, háttéranyagokkal rendesen megpakolt DVD-kiadás formájában szerencsére hozzánk is eljut.

Az emberekkel benépesített Mars egyik forgalmas autópályáján felrobbanó üzemanyag-szállító halálos vírust szabadít el. A magas vérdíj miatt megannyi fejvadász igyekszik a merénylő nyomára akadni. Közéjük tartozik Spike Spiegel és csapata is, akik a pénz reményében a végsőkig képesek elmenni - ez esetünkben nem más, mint a világ megmentése a halálos kórokozó elől. A Cowboy Bebop depresszív látványvilága remekül adja vissza az olyan utópisztikus sci-fik, mint például a műfaj klasszikusának számító Szárnyas fejvadász hangulatát. A remekül megírt karaktereknek és konfliktushelyzeteknek köszönhetően a számtalan filmes kikacsintás ellenére a történet mindvégig lebilincselő, legnagyobb erénye pedig, hogy az eredeti sorozat ismerete nélkül is tökéletesen megállja a helyét. A végeredmény tehát azok számára is élvezetes, akik most hallanak először a Cowboy Bebopról - az anime stílus rajongóinak pedig egyenesen kötelező! ■ **Szalóky Bálint**

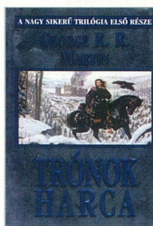
> TERMINÁTOR 3. JÁTÉK

Hogy hívják John Connor apját?

A megfejtők között az InterCom jóvoltából 3 pólót és 3 fejkendőt sorsolunk ki.

Beküldési határidő: 2003. szeptember 15.

KÖNYV

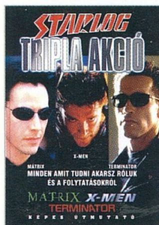


GEORGE R. R. MARTIN: TRÓNOK HARCA

A szereplők jellemének és körülményeinek komplex kidolgozása, az összeeskövésekből, ármánykodásokból, tragédiákból, árulásokból és győzelmekből szőtt szövevényes háló, a baljóslatú természetfölötti erők megjelenése, valamint a lebilincselő stílus a szerzőt a heroikus fantasy nagyjai közé emeli.

A már-már eposzi igényességgel és részletességgel megírt történet legfőbb szereplői Deres urai, a Starkok, akik mindent elkövetnek annak érdekében, hogy megtartsák földjeiket. Legalább annyira kemények, mint a föld, ahol születtek, olykor mégis engednek a csábításnak, és a többi szereplőhöz hasonlóan az eszük helyett a szívük irányítja őket.

Alexandra Könyvkiadó (2003)

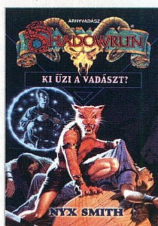


TRIPLA AKCIÓ

Mátrix – X-Men – Terminator. A három sötét hangulatú akciófilm, amelyekben emberfeletti vagy éppen nem is emberi szuperhősök harcolnak ellenségeikkel és önmagukkal, mára már – az időközben elkészült folytatásokkal együtt – kultikussá vált.

A színes fényképekkel és ábrákkal ellátott album számtalan információt tartalmaz a filmekről. Megtudhatjuk például, hogyan készítették fel a Mátrix sztárjait a kung-fu jelenetekre, hogy mi az a golyóidő, hogy Bryan Singer rendező szerint az X-Men nem is akciófilm, hanem az előítéletekről szóló kalanddráma, illetve, hogy James Cameron miért nevezte röviden romantikus rémálomnak a könyörtelen kiborgról szóló Terminatort.

Szukits Könyvkiadó (2003)



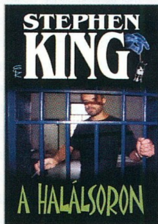
NYX SMITH: KI ÜZI A VADÁSZT?

A Csíkos Vadászként ismertté vált Tikki Maine távoli erdeiből tér vissza a nagyvárosba, hogy visszaszerezze azt, amit elraboltak tőle. Bandita, a Mosómedve sámán meglátogatja nővérét, a Hurley-Cooper Laboratories Vállalati Erőforrás Osztályának alelnökét, akinek a vállalatnál folyó auditáció során apróbb kellemetlenségei támadtak.

Mindenki más, mint aminek látszik. Mindenkinek vannak titkai. Mindenki vadászik valakire. Ám jelen esetben nem egyértelmű, ki a vadász és ki a préda. Persze ez egy Shadowrun regényben teljesen normális.

Az viszont kevésbé, hogy egy vérengző fenevad barátságosan kezd viselkedni, illetve, hogy egy Mosómedve sámán nyílt harcba bocsátkozik.

Beholder Kiadó (2003)



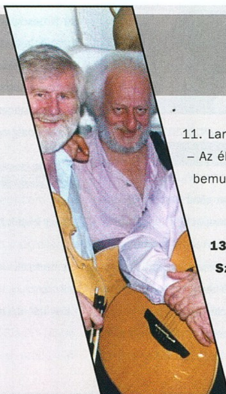
STEPHEN KING: A HALÁLSORON

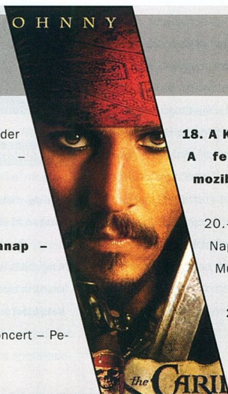
A Cold Mountain fegyház E blokkjában egy kivételével minden fegyőr különleges emberséggel bánik az elítéltekkel. Semmit nem kapnak érte, mégis megteszik. Hiszen ők, akik végrehajtják a halálos ítéleteket, tudják, hogy még a legmegátalkodottabb elítélt is elgyengül, amikor végig kell mennie a villamosszékig vezető úton.

1932 szóban forgó időszakában három lakója volt a siralomháznak. Eduard Delacroix, akit egy kislány elleni nemi erőszakért és gyilkosságért, John Coffey, akit a Detterick ikrek megerőszakolásáért és meggyilkolásáért, illetve William Wharton, akit rablógyilkosságért ítéltek halálra. Az egyikük ártatlan volt – mégis meg kellett halnia.

Európa Könyvkiadó (2003) ■ – PHOENIX –

PROGRAMAJÁNLÓ – SZEPTEMBER





4. Placebo koncert – Petőfi Csarnok

6. Hobo Blues Band - Margitszigeti Szabadtéri Színpad

6-7. SzeptEmber Feszt – Bp. XVIII. Bókay kert

11. Lara Croft: Tomb Raider – Az élet bölcsője mozi – bemutató

13-14. VI. Szilvanap – Szarvas

14. Dubliners koncert – Petőfi Csarnok

18. A Karib-tenger kalózai - A fekete gyöngy átka – mozibemutató

20.-21. Kulturális Örökség Napjai Budapest, Néprajzi Múzeum

23. Picasso kalandjai – DVD megjelenés

ZENE

SZIGET FESZTIVÁL VERSION 11.0

Szigetelőszalag felcsatol. Éljen a vócser és a táncsátor! 200 forintos árpapocsolyát lögybölve, az egyhetes, monstre iszapbirkózás kezdetét veszi. Laza rondább mint valaha - szerinte, nem is - nekem meg átdiffundált a sár a bőrömön és lepárolgott rólam a szandál. Zanzásított programfüzet, bal farzsebbe helyezve, kezdődhet az essen, trinken, randalíren - copyright by Uj Péter. Kezdeném így a bevezetőt, ha nem egy játékmagazinba írnám e sorokat... Viszont igen, úgyhogy nyomjunk egy benyomásokon alapuló gyorstesztet inkább!

MISSION VAN



Az van bizony. Mert megígérték, hogy nem lesz por. Viszont lesz fű. Több mint tavaly. Namost nem kell mindjárt rosszra gondolni! Por nem volt, fű viszont csak nyomokban. Ellenberger kaptunk jó nagy zuhét és sosem látott mennyiségű, kiváló minőségű hazai sarat. A fejlesztők rendkívül ravasz - megkockáztatom, már-már gonosz - módon műanyag hexaalapokkal nehezítették az amúgy sem könnyű pályát. Utoljára a Baldur`s Gate-ben lépdeltem hasonló csapdákkal teli talajon, viszont itt talán annyival volt jobb a szitu, hogy nem lándzsa csapódott az alfelembe, hanem híg sár. Mennyi mókás szituációt éltünk át közösen! Emlékeztek arra a szépszemű lányra, aki deréktól lefelé leginkább egy varacskosdisznóba oltott tengerészgyalogosnak tűnt? Az első misszió, meglehetősen nehéz, sok-sok tapasztalati ponttal járó feladványokkal tarkított kaland. A grafika meglehetősen homályosnak mondható, de ez valószínűleg a szememre húzódott árpa(szörp) hibája. Az első pályára komponált zenékkel kapcsolatban megoszlott a véleményünk. A Björn Again részt átugurva, a Spyro Gyra komponálta opuszok fülbe és lábbamászó dallamai után jót lehetett enni a Shaggyr-re /ejtsd. Seggi/.

MISSION TÚ



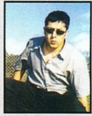
Tú mács. Tú mács sár. Tú mács csapda. Toi-toi is kezd el túmácsosodni. Pedig ez még csak a második pálya... Az akció jelenetek szerelmeseinek a második szinten, már több lehetőségük volt kiélni tehetségüket. Fejleszthették például, fejjel pocsolyába ugrálás, hason sártengeren csúszás és felhalmozott ürespohár egyensúlyozás skilljeiket. Több kevesebb sikerrel. A legtöbb HP-t a Sziámi alatt veszítettük. De szerintem mentálisan is megviselte a karakteremet a dolog. A grafika itt sem jobb, egyre több az árpa(szörp) okozta hiba. Lehet, hogy kedvenc Jet Set Willymtől nem kellett volna kérni még egy négyzetméternyi árpaszörpit. Jobb lesz erre odafigyelni a későbbiekben.

MISSION FA



A first person shootereken felnőtt nemzedék nyilván örömmel fedezte fel, a pályán itt-ott feltűnő INCALL gárdistákat. Az egyik mellékküldetés ezen a pályán az volt, hogy találjunk meg egy adott helyen, adott időben felelőssége teljes tudatában szolgálatot adó „fiatalembert". Nos, mondhatjuk sikerrel jártunk, de a történet ezen része, valamint a kalandos út kizárólag sárga karikával a bal alsó sarokban elviselhető. Komáromi tanárúr büntet! A sárga karika hiányában haladjunk tovább... Útközben kikértük a rabbi tanácsát 10 Ft-ért. Próbáltam alkudni, mondok 8,50, de az öreg hajthatatlan volt, úgyhogy eltanácsolt minket. Közben Morcheeba és Neo szólt a háttérben igen-igen jó minőségben. Morcheeba nem ismeretlen a Sziget játék előző verzióiból sem, bár akkor még az újdonság varázsa nagyobb hatással volt ránk. Itt jegyzem, meg a program futása közben észre vettem egy igen érdekes dolgot. Mintha az előző verzókban több zene lett volna egy pályán. Idén négy zenekar szolgáltatta a zenét, tavaly ez még öt volt. Remélem a következőkben ez a szám nem csökken...

MISSION FORR



Ez a küldetés napsütötte trópusi pályán játszódik. A PC-és az NPC-k is izzadnak mint kezdő a gőzben. A területet bejárva ráakadtunk egy sátorra, ahonnan jóminőségű Hello Tourist és Zazie az ágyban hangjai hallatszottak ki a sárszagú éjszkába. Hiába! Emil.Rulez! Kiangolnáztuk megtermett korpuszunkat a többi izzadt player közül. Tizenöt percnyi Panjabi MC - Mundian To Bach Ke remix valamint az ekkor született hirtelen ötlettől vezérelve, természetesen és szigorúan szintlépési szándékkal beültünk a lelkisegély sátorba. Uszkve hat órányi lelkisegély és kb 15 liter jóminőségű gyümölcstea elfogyasztása után a pálya grafikája letisztulni látszott. Túl könnyű volt az a rész...

MISSION FÁJ, SEX, HEVEN



Az utolsó három etápot egybe, helyhiánnyal küszködve bár, de törve nem. Zanzásítva. Befér! Vizespólóverseny. Mary Zsuzsi. H7S. De-Phazz. Hiperkarma. Zseniális! Laza finnekkel beszélget. Nem értik egymást. Vigyázzunk nehogy megfázzunk: lengyelül, arabul, svédül is! Tovább. Második szandál is lecsó! Árpaszörpi. H-Blockx. Tankcsapda. A régi jobb volt. Anima Sound Systemnek csináljon valaki sok-sok gyermeket. Massive Attack. Elég masszív attack volt ez. Jövőre talán jobb lesz. Talán több lesz. Várjuk meg, hogy a fejlesztők mit szólnak majd a kritikákra...

Grafika: 25/25 • **Zene/hang**: 5/15 • **Játékélmény**: 30/40 • **Kategórián belül**: 15/15 • **Összhatás**: 3/5 **78%**

BROÁF UND LAZA

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

REPUBLIC THE REVOLUTION

Több év késés után végre valahára elkészült az Elixir csoda-szimulátora, a Republic. A játékban egy kitalált kis kelet-európai ország pártvezérét alakítjuk, aki mindenáron át akarja venni a hatalmat az előző rezsim vezetőitől. Nem válogat az eszközökben, a médiától a titkosrendőrségig mindent bevet győzelmének érdekében.





TRON 2.0

A Monolith gondozásában lát napvilágot az 1982-es kultuszfilmre épülő Tron 2.0 nevű FPS. A játék a legmodernebb LithtTech Triton motort használja, ennek megjelenítéséhez azonban a nem árt megfelelő vassal rendelkeznünk (az E3-as kiállításon az nVidia és az Intel nyomatta leginkább a játékot, gyaníthatóan ezeknek a cégeknek a csúcskategóriás termékeivel fut majd rendesen a program). Mivel az alapfilm minden emlékezetes jelenete feltűnik a játékban, még az is lehet, hogy jó lesz.

JEDI ACADEMY

Egy hibáktól hemzsegő béta változat ugyan már kiszivárgott a netre (hiába már a LucasArts sem a régi biztonság terén), de a végleges megjelenésig bizony még várni kell néhány hetet. Lapzárta előtt néhány nappal érkezett a bejelentés, miszerint a kész változat sokszorosításra került, s szeptember magasságában már a boltokba kerül a Jedi kiképzőközpont hallgatóinak nagy kalandja.





HEAVEN AND HELL

Isten szimulátorhoz ritkán van szerencsénk, ebben a műfajban Peter Molyneux neve jut először eszébe egy átlagos játékosnak (Populous, Black & White). A CDV gondolt egy merészet, majd úgy döntött nekivág ennek a meglehetősen ingoványos talajnak. Prófétáink és démonaink varázslatokkal és személyes meggyőzéssel igyekeznek a jó népet a helyes irányba terelni. Stratégia megszállottaknak érdemes lesz megnézni.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

RALLY TROPHY (MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT)

Kiadó: JoWood
Fejlesztő: Bugbear Entertainment

Az utóbbi évek egyik (ha nem a legjobb) rally szimulátorát sikerült megszereznünk teljes játéknak a következő Gamer mellé. A Rally Trophy, szakítva a hagyományokkal, mellőzi napjaink modern autóit, helyettük inkább a 70-es évek járgányait veszi elő Grafikailag még ma sem lehet egy szavunk sem a játékra, mindent tud, amit manapság elvárhatunk egy ilyen kaliberű szimulátortól (csillogó felületek, pontos törésmodell, változékony időjárás). A játék érdekessége, hogy a modern első kerék meghajtású járgányok helyett meg kell elégednünk a rakoncátlan hátsó kerék meghajtású gépekkel, melyeket köztudottan nehezebb volt kordában tartani. Éppen ezért aki profi módon akar versenyezni, annak nem árt beszereznie egy jobb kormányt a programhoz. A magyar változat narrátora Stohl András, sokak szerint ez az egyik legjobban sikerült magyarosítás jelenleg a piacon.

Gépigény: PIII 500MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, D3D



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. SZEPTEMBER 26-ÁN JELENIK MEG!



UFO:AFTERMATH
UFOPEDIA SECTION

2004 május 25.-én egy idegen űrjármű lépett be a Föld légterébe. Minden kommunikációra való emberi kísérletet figyelmen kívül hagyva több spórafelhőt bocsátott ki magából az atmoszféra felső rétegeiben. A spórák gyorsan osztódásnak indultak, eltakarták a napot, majd hét nap után a felszínre hullottak; a bolygón lévő élet nagy része kipusztult.

Egyedül néhány, földalatti, elzárt bunkerekbe menekült izolált embercsoport élte túl. Néhány hét után a spórák elbomlottak, és lehetővé vált újra a felszínre lépni. A megrémült túlélők első feladata felvenni a kapcsolatot egymással, és megtudni mi is történt valójában…

… és bosszút állni.

www.ufo-aftermath.com

ufo
aftermath

ALTAR INTERACTIVE

www.cenega.com

CENEGA
www.cenega.hu